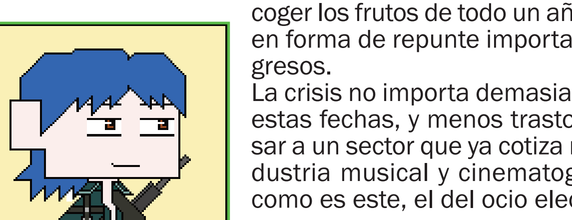


games tribune
magazine
año 1 / número 10 / diciembre 2009
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC
ANÁLISIS
call of duty: modern warfare 2
assassins creed 2
forza motorsport 3
uncharted 2
tekken 6
AVANCES
silent hill: shatered memories
army of two: 40th day
god of war collection
no more heroes 2
lost planet 2
1990
La historia de los videojuegos
especial
GTM
Guía de compras navideñas
-
2009
briconsola.com lagrann.com retrowave.es kaos2k.com
pixfans.com elpixeblogdepedja.com portalgameover.com logros360.com

editorial

NÚMERO 10 - DICIEMBRE 2009

Llega la navidad





MIGUEL ARÁN GONZALEZ
REDACTOR



Navidad. Tiempo de paz, amor, comilonas familiares y consumismo voraz en el sector del ocio.
Las compañías, conocedoras de esto último, ya se frotan las manos y esperan recoger los frutos de todo un año de siembra, en forma de repunte importante en sus ingresos.
La crisis no importa demasiado a nadie en estas fechas, y menos trastorno va a causar a un sector que ya cotiza más que la industria musical y cinematográfica juntas como es este, el del ocio electrónico.

Al margen de tendencias estacionarias, y con la misma puntualidad, constancia e ilusión de siempre: Desde GTM os traemos un número cargado de contenidos. Ha habido tantos y tan buenos lanzamientos este mes, que nuestro apartado de análisis se ha visto desbordado en su formato y ha habido que hacer una selección de aquellos que serían más interesantes de cara a vosotros, los lectores.
En el apartado de reportajes destacan un nuevo capítulo de "La Historia de los Videojuegos" gracias al cual rememoraremos los sucesos de 1990, año que vio nacer a grandes mitos de la industria. Y de forma más pragmática, volveremos al presente para recomendar que regalar en caso de duda con nuestra práctica "Guía de compras navideñas GTM".

Poco más que añadir a lo ya dicho. La redacción de GTM en pleno os desea una feliz navidad y un pródigo año nuevo: Un año más para disfrutar de este hobby que tanto nos une.

staff GTM
GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón
Jorge Serrano
Marc Alcaina

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

COLABORAN
Isako (podcast Game Over)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


¡Sorteo!
GTM awards 09
www.gamestribune.com
¡GTM te necesita! : Ayúdanos a elegir a los mejores juegos del año.
¡Opina y participa! : sortearemos juegos y merchandising entre todos los participantes
Infórmate de las bases del sorteo en WWW.GAMESTRIBUNE.COM a paritr del 1 de diciembre.
GTM se viste de gala para la ocasión.
¿Te lo vas a perder?

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Nuevos packs de Xbox 360 para navidades

Microsoft ha anunciado nuevos packs de Xbox 360 de cara a la campaña navideña. El primero de ellos es el "Holiday Bundle", compuesto por una Xbox 360 Élite y los juegos Pure y LEGO Batman: El Videojuego. Su precio es de 249,99€.

Forza Motorsport 3 también tendrá su propio pack, compuesto por una copia del juego y el modelo Élite de la consola. Su precio es de 269,99€.

La nueva entrega del simulador futbolístico de Konami se vende desde el pasado día 23 junto a Xbox 360 Élite por 269,99€.

A partir del 13 de noviembre saldrá a la venta por 259,99€ el pack "GTA IV: Episodios Exclusivos", compuesto por una Xbox 360 Élite y los dos episodios descargables de GTA IV, "The Lost and Damned" y "The Ballad of Gay Tony".

The Beatles: Rock Band también tendrá su propio pack, compuesto por una Xbox 360 Arcade y una copia del juego. Su precio es de 229,99€.

También se encuentra a la venta el pack "Halo Ultimate", que incluye Halo 3, Halo 3: ODST y una Xbox 360 Élite por 259,99€.

Por último, "Modern Warfare 2" con una Xbox 360 Elite de 120 GB estará disponible a partir del 10 de noviembre en un exclusivo pack por 279,99€.

Tatsunoko vs Capcom Wii llega en enero a Europa

Capcom ha anunciado que Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars llegará a las Wii europeas el 29 de enero del año que viene, reuniendo en espectaculares combates en dos dimensiones a los más populares personajes de la compañía y de la factoría japonesa de manga y animación Tatsunoko.

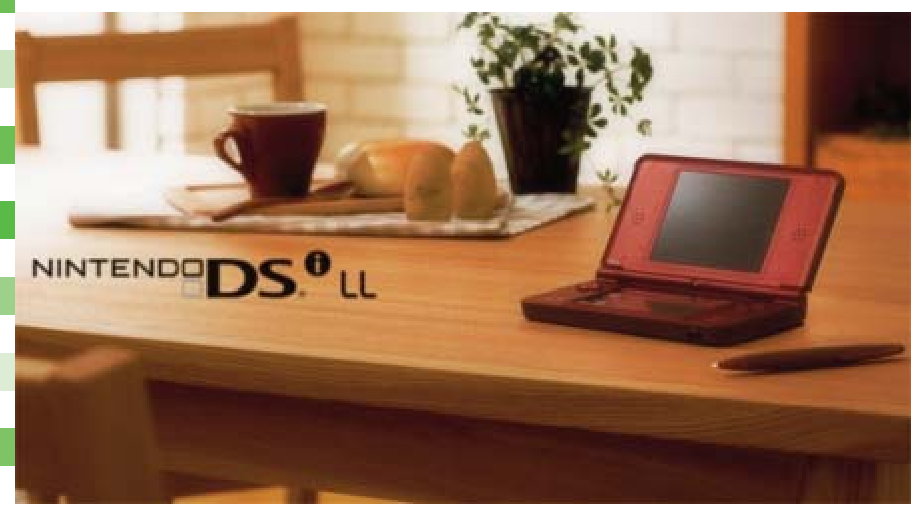
Con más de 20 personajes para elegir, esta adaptación a Wii incluirá algunos nuevos como Tekkaman Blade y Frank West (el protagonista de Dead Rising), con más personajes que serán anunciados antes del lanzamiento del juego. La compañía ha desvelado también la carátula definitiva de la versión europea que podeis ver encabezando la noticia.

Fecha para God of War Collection

SCEA ha fijado finalmente la



Mientras seguimos esperando la llegada del idolatrado God of War 3, Sony lanzará esta compilación que incluye los dos primeros juegos remasterizados para PS3 en un único disco.



fecha de lanzamiento de God of War Collection, el pack que incluye las dos primeras entregas de God of War remasterizadas en un sólo Blu-Ray. Estará disponible el próximo 17 de noviembre en Estados Unidos, mientras que los Europeos tendremos que esperar hasta principios de 2010.

Resident Evil Archives: Resident Evil Zero, confirma su fecha de lanzamiento

Capcom ha confirmado la fecha de lanzamiento de la nueva entrega de la saga Resident Evil para Wii. Descubriremos los origenes del virus T el próximo 22 de enero de 2010.



La serie Resident Evil Archives da a los usuarios de Wii la oportunidad de jugar, a un precio inmejorable, a los clásicos juegos de la saga Resident Evil. La acción de Resident Evil Archives: Resident Evil Zero,antesala del juego con el que comenzó la multimillonaria franquicia, transcurre antes de los sucesos acaecidos en Resident Evil y de la tiranía de la Corporación Umbrella y permite a los jugadores descubrir los orígenes del T-Virus en un argumento épico, que desvela todos los horrores que llevarán

NINTENDO ANUNCIA LA NUEVA DSI XL

Nintendo ha anunciado durante un evento en Tokyo una nueva revisión de su portátil, se trata de la Nintendo DSi LL o DSi XL, como se conocerá en occidente.

Esta nueva revisión contará con una pantalla un 93% más grande que la de DS Lite, lo que proporciona un ángulo de visión mayor pese a que el número de píxeles es el mismo. Incluirá dos stylus, uno de tamaño normal y otro más grande de 129.3mm y tres juegos de DSiWare preinstalados: dos Brain Training (uno de ciencias y otro de humanidades) y el DS Easy Dictionary.

Será lanzada el 21 de noviembre en Japón a un precio de 20.000 yenes y estará disponible en tres colores: Dark Brown, Wine Red y Natural White.

En cuanto a occidente, Nintendo ha comentado que llegará al mercado norteamericano y europeo en el primer cuarto de 2010.

Será ésta por tanto la tercera revisión de la portátil, después de que ya vieran la luz con anterioridad Lite y en abril pasado, DSi.

al infame incidente de la mansión.

Hasta ahora, únicamente disponible en la consola GameCube de Nintendo, Resident Evil Zero presenta al personaje de Rebecca Chambers - policía novata del equipo S.T.A.R.S. – en su viaje hacia Raccoon City, donde deberá investigar una serie de truculentos asesinatos. Casi inmediatamente se topa con un camión militar plagado de cadáveres, en el que será el comienzo de una auténtica pesadilla.

Rebecca comparte protagonismo con Billy Coen, un ex marine convicto acusado con pruebas circunstanciales de la muerte de 23 personas. Los jugadores tomarán el control tanto de Rebecca como de Billy de forma simultánea a través del sistema de Zapping de Personajes, en su intento por abrirse paso por Raccoon City.

"Wii se ha estancado", según Iwata

Satoru Iwata ha dado su opinión acerca de la situación actual de Wii tras conocerse que los ingresos han descendido un 35% respecto al mismo periodo de año anterior.

"Wii se ha estancado. No hemos sido capaces de lanzar software importante de manera continuada y hemos dejado que se enfríe la racha. No hemos podido mostrar un nuevo juego que se convierta ´en el siguiente´. En el mercado del videojuego, una vez se ha perdido el impulso, se necesita mucho tiempo para recuperarlo. Tras la rebaja de precio las ventas se recuperaron hasta un cierto nivel, pero no hemos llegado al nivel del año pasado por estas fechas. Llegamos a la conclusión de que sería difícil vender suficiente como para superar el bajo rendimiento de la primera mitad del año".

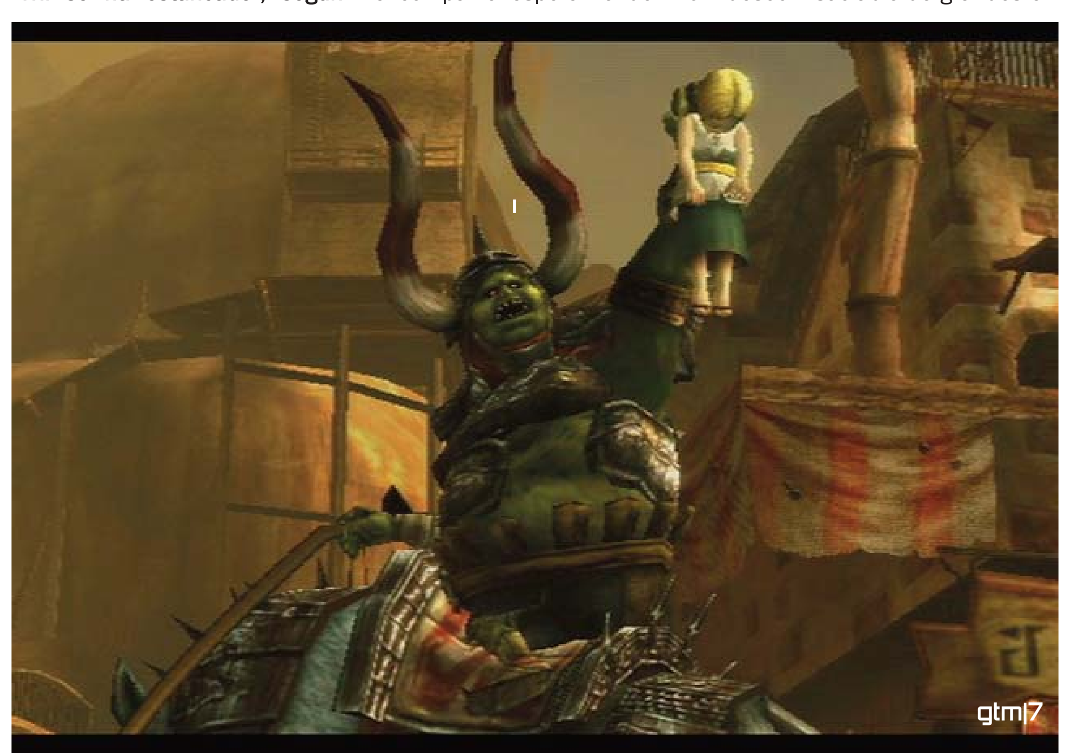
Pese a los malos resultados, la compañía espera vender 20 millones de consolas Wii en el presente año fiscal.

Magic: The Gathering llegará a PlayStation 3 y PC

Sony Online Entertainment LLC y Wizards of the Coast LLC, hacen público el desarrollo del juego de estrategias online por turnos en 3D Magic: The Gathering-Tactics, el cual se basa en el rico multiverso de Magic: The Gathering.

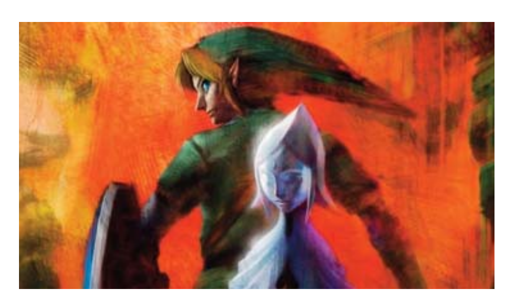
"Con la colaboración de Wizards of the Coast, hemos sido capaces de combinar las fortalezas de ambas compañías para desarrollar un innovador juego en 3D basado en una Propiedad Intelectual sumamente popular," señala John Smedley, presidente de Sony Online Entertainment. "Vamos a llevar el universo de Magic: The Gathering a lugares donde los jugadores nunca lo han visto."

"La comunidad creciente de Magic: The Gathering tiene un deseo insaciable de grandes ex-











periencias en juegos de estrategia. Sony Online Entertainment es el compañero perfecto para transformar lo mejor de la historia de Magic, su estrategia y su competitiva jugabilidad en una fantástica experiencia de juego 'Tactics' para nuevos y actuales fans de Magic," afirmó Greg Leeds, presidente de Wizards of the Coast.

Magic: The Gathering-Tactics permitirá que los entusiastas del juego comanden fuerzas de espectaculares diseños 3D en conjunto con las poderosas cartas de hechizos del universo de Magic: The Gathering. Los jugadores podrán participar en escenarios de un sólo jugador o ir directamente a la acción PVP en donde se enfrentarán entre ellos las 24 horas al día en cualquier lugar del mundo. Se espera que Magic: The Gathering-Tactics cuente con expansiones de contenido regular, un robusto entorno para torneos, logros y clasificaciones además de originales historias de Planeswalkers de Magic: The Gathering.

Vuelve la Alicia de American McGee

American McGee revisó la historia de Alicia, la obra clásica de Lewis Carroll, y el resultado fue uno de los juegos más personales e interesantes que haya tenido nunca el PC. Ahora es el turno de la segunda parte de la novela, A través del espejo y lo que Alicia encontró allí.

Su lanzamiento está previsto en 2011 y no se han confirmado plataformas, tan sólo se ha presentado el vídeo teaser que encabeza la noticia.

El próximo Zelda usará Wii MotionPlus

Shigeru Miyamoto, creativo de Nintendo, ha declarado que la próxima entrega de Zelda usará Wii MotionPlus con el objetivo de ofrecer un combate con espada más realista: "En este juego estamos usando Wii MotionPlus para hacerte sentir que estas sosteniendo una espada en la mano durante el combate".

"Usaremos Wii MotionPlus para crear un sistema de focalización más conveniente y una experiencia de juego más agradable", añadió Miyamoto.

Mass Efect 2 tendrá edición coleccionista de edición limitada. Ésta contará con caja metálica, una copia del juego, un artbook de 46 páginas, el primer número del comic Mass Efect Redemption, un DVD con el making off y behind scenes y contenido descargable exclusivo. ME2 saldrá a la venta el 29 de enero



La compañía no ha confirmado si será indispensable disponer de este nuevo accesorio para poder jugar, pero recordemos que el propio Shigeru Miyamoto comentó que es "posible" que así sea.

El desarrollo de Gran Turismo 5 ha costado 60 millones de dólares

Kazunori Yamauchi, director de Polyphony Digital, ha revelado el coste y el tiempo de desarrollo de la quinta entrega de su simulador de conducción, Gran Turismo 5.

El coste total asciende a "60 millones de dólares. Hay otros juegos que han costado más. Considerando el tamaño y escala del juego, creo que es probablemente una cantidad bastante pequeña".

En cuanto al tiempo de desarrollo, ha sido el mismo que el de Gran Turismo 4. "Desde nuestra perspectiva no tenemos la sensación de que haya sido mucho tiempo. Para hacer Gran Turismo 5 tiramos el código de GT4 y empezamos desde cero. Han pasado 5 años desde el lanzamiento de GT4, el mismo tiempo que empleaos en desarrollar el primer GT4. Para crear un juego desde cero ese es el tiempo que se necesita para hacerlo correctamente".

Gran Turismo 5, que no cuenta con fecha para occidente, será lanzado en Japón el 31 de marzo de 2010.

Nuevo DLC para Marvel: Ultimate Alliance 2

Activision anuncia que desde ayer están disponibles nuevos contenidos descargables para Marvel: Ultimate Alliance 2, disponibles hasta el 31 de Diciembre de 2009 para Xbox360 y PS3.

Los jugadores podrán sentir la experiencia épica de la historia de la Civil War a través de cinco nuevos personajes y sus poderes: Matanza, Mariposa Mental, Cable, Magneto y Pantera Negra.

El contenido descargable también incluye cuatro nuevas misiones, nuevos combates contra jefes de pantalla y retos todavía más peligrosos. Estos materiales descargables estarán disponibles en Xbox Live con un valor de 800 Microsoft Points, y en PlayStation Store al precio aproximado de 9.99€. Los jugadores también podrán disfrutar del personaje de Juggernaut de forma individual por 160 Microsoft Points o por el precio aproximado de 2€ en PlayStation Store.

La Xbox 360 de Modern Warfare 2 llega a España

Microsoft y Activision han anunciado que ya está disponible en las tiendas Media Markt de España la edición de Xbox 360 con 250GB de disco duro y un diseño exclusivo de Modern Warfare 2.

Además de la consola, el pack incluye una copia del juego, dos mandos inalámbricos y un auricular por 329,99€.

"Tener una consola Xbox 360 diseñada según el juego es el mayor regalo para el equipo y para los fans," ha comentado Vince Zampella, CEO de Infinity Ward. "El nivel de detalle que se ha puesto en la consola muestra la intensidad y la emoción de 'Modern Warfare 2'. Estamos deseando que todos los fans lo comprueben desde el 10 de noviembre."

Nuevos modos de juego en Super

Street Fighter IV

Capcom ha lanzado un nuevo tráiler con detalles de los cuatro nuevos modos de juego que aparecerán en Super Street Fighter IV. El juego incluirá el modo Team Battle, que te permitirá a los jugadores formar equipo con tus amigos y seleccionar rivales según el baremo de puntos;el Modo Replay, que permitirá grabar, subir y descargar las mejores partidas y compartirlas con otros usuarios; Endless Battle, en el que podrás poner a prueba tu valía en competidos combates en el que vence el último que permanece en pie y las Fases de Bonus, en las que revivirás los ya vistas fases de Street Fighter II, además del renovado Modo Torneo descargable.

Super Street Fighter IV llegará a Xbox 360 y PlayStation 3 en primavera de 2010.

"La isla Zombie del Dr.Ned" primer DLC de Borderlands

2K Games comunica que a partir del 24 de noviembre estará disponible el primer episodio de una serie de contenidos descargables para Borderlands. Este primer capítulo tendrá como título "La isla Zombie del Dr.Ned" y estará disponible para PlayStation Network y Xbox Live.

Este contenido presenta una nueva localización con nuevas aventuras, enemigos y premios por conseguir. El Dr. Ned tenía como misión mantener vivos a los trabajadores de Jakobs Cove a cualquier precio, lo que le llevó a crear zombis que ahora andan sueltos sin control por la isla. Los jugadores tendrán que luchar contra estas criaturas, descubrir una cura, y restablecer el orden en la isla.

Modern Warfare 2 vende más de 1 millón de copias el día de su estreno en el Reino Unido

La ELSPA y GFK-ChartTrack han emitido los primeros datos oficiales a cerca de las ventas cosechadas por el último trabajo de Infinity Ward en su primer día a la venta. La cifra asciende a los 1,23 millones de unidades vendidas, lo que supone 47 millones de libras de beneficio.

"Estas cifras de ventas son sorprendentes y una prueba clara de que los videojuegos ahora son mayoritarios en UK", declaró Michael Rawlinson, Director General de la ELSPA.

Confirmada la fecha de lanzamiento de Star Trek Online

Atari y Cryptic Studios, creadores de Champions Online, City of Heroes y City of Villains, han anunciado que el esperado juego de PC Star Trek Online llegará a las tiendas norteamericanas el próximo 2 de febrero de 2010, haciendo lo propio en Europa y Australia el 5 de febrero de 2010. Este juego de rol multijugador online (MMORPG), único en su especie, permitirá que los aficionados y jugadores puedan disfrutar de una cuidada jugabilidad tanto en el espacio como explorando los planetas que componen el universo.

Jim Wilson, directivo de Atari, ha destacado que "Star Trek Online está destinado a convertirse en la experiencia definitiva de Star Trek en el mundo de los videojuegos. A lo largo de las últimas cuatro décadas, Star Trek ha tenido un papel destacado en la cultura pop, logrando entusiasmar a legiones de aficionados a través de la televisión, del cine, y mucho más. Star Trek Online supone un capítulo completamente nuevo, en el que podremos profundizar todavía más en este increíble universo en 2010”.

Ambientado en el año 2409, y partiendo del argumento de la última adaptación cinematográfica, Star Trek Online ofrece algunas características excelentes, y permite que los aficionados, ya sean nuevos o de toda la vida, disfruten de aventuras sin igual. Los usuarios tendrán la oportuni-

Dante's Inferno tendrá demo y que ésta estará disponible en diciembre para PS3 y Xbox 360. La demo permitirá a los jugadores completar el primer nivel y ver por si mismos la adaptación de La Divina Comedia de Dante Alighieri.



dad de convertirse en un oficial de alto rango de la Flota Estelar y participar en misiones que les llevarán a lo más profundo del espacio, recorriendo planetas exóticos e incluso visitando otras naves. Star Trek Online también ofrece una personalización total, en la que cada usuario podrá personalizar su propia nave, ya sea modificando el color o la propia construcción de la misma. Además, Star Trek Online permitirá a los usuarios crear sus propias especies, así como personalizar el uniforme de su personaje.

Final Fantasy XIII llegará a Europa el 9 de marzo de 2010

Square Enix ha desvelado a través de un nuevo video la fecha de lanzamiento para occidente del esperado Final Fantasy XIII, que llegará al mercado nipón este mismo año.

Trás un desarrollo un tanto caótico, en el que las posibles fechas de lanzamiento se han ido postergando en el tiempo, parece que esta por fin es ya definitiva. El 9 de marzo de 2010 la ciudad de Cocoon estará disponible en PlayStation 3 y Xbox 360 de forma simultánea en Europa y Norteamérica.

Metal Gear Solid llega a PlayStation Network

Konami ha comunicado que el próximo jueves lanzará a través de PlayStation Network el clásico Metal Gear Solid.

La noticia llega para calentar motores de cara al lanzamiento de Metal Gear Solid: Peace Walker para PSP, con el relanzamiento del título original de PSone de Metal Gear Solid el próximo 19 de Noviembre, a un precio de 9,99 €.

Considerado como uno de los clásicos más importantes de la historia del videojuego, y una de las creaciones más influyentes de los últimos años, Metal Gear Solid fue el primer título de la saga desarrollado totalmente en 3D, elevando -además- a Hideo Kojima a la categoría de icono.

El lanzamiento de Metal Gear Solid vendrá seguido por las próximas entregas de Kojima Productions para PSP: “Metal Gear Solid: Portable Ops”, “Metal Gear Solid: Portable Ops+”, y el innovador “Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel”, cuyas fechas de lanzamiento serán confirmadas pronto.

Nuevo adaptador Wifi para X360

Microsoft ha anunciado que renovará el Adaptador de Red Inalámbrico para Xbox 360, con el objetivo de potenciar la conexión con todo tipo de redes inalámbricas, incluyendo la nueva gama de redes N de banda dual.

El nuevo adaptador oficial de Xbox 360, que llegará a las tiendas el 20 de noviembre está diseñado para aprovechar al máximo todas las opciones de entretenimiento online que ofrece Xbox Live y será compatible con todos los nuevos routers inalámbricos y los puntos de acceso actuales. El nuevo adaptador está especialmente pensado para la reproducción en streaming de videos en alta definición a 1080p desde el nuevo Bazar de Video de Zune, que estará disponible en España con la próxima Actualización de Xbox Live, en otoño. Además, con el nuevo adaptador se podrá acceder al resto de la amplia oferta de entretenimiento de Xbox Live, como Games On Demand o reproducir música y vídeos a través del media center del PC.

incluye importantes mejoras en velocidad, cobertura y fiabilidad, y cuenta con un diseño orientado a mejorar el rendimiento del router con sus dos antenas externas preparadas para funcionar con redes de 802.11a/b/g y redes N. Disponible desde el 20 de noviembre a un precio de 79.95€.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
JOSÉ BARBERÁN













la guia de compras navideña de gtm











Kingdom hearts 358/2 days



Disponible para:
- Nintendo DS

Puntuación GTM:

El juego desarrollado por h.a.n.d. es un portento técnico en todos sus aspectos. Posiblemente estemos ante el mejor engine desarrollado para la portátil de Nintendo. La historia de Roxas se sitúa entre el primer y segundo capítulo, en un título donde visitaremos casi todos los mundos que vimos en la primera entrega. Las escenas cinemáticas, la historia bien trenzada, el magnífico trabajo de modelado y la genial banda sonora, lo convierten en una de las apuestas seguras de cara a estas navidades. Que no te eche para atrás su fusión con los mundos de Disney, porque estamos ante una de las franquicias más saludables del momento.

Profesor Layton y la Caja de Pandora



Disponible para:
- Nintendo DS

Puntuación GTM:

Tras más de un año de espera con respecto a la primera entrega, el Profesor Layton vuelve a la carga con un nuevo misterio que resolver. El misterio de la Caja de Pandora es un enigma que ha cautivado a la historia de la humanidad desde que el tiempo es tiempo. Mitología y costumbrismo, que se funden en un cartucho plagado de ingeniosos puzles –más de 150- que te harán rebanarte los sesos. Además, esta segunda parte conserva toda la esencia del anterior, más un magnífico regalo: El juego viene perfectamente doblado y localizado a nuestro idioma.

Call of Duty Modern Warfare 2



Disponible para:
- Playstation 3
- Xbox 360
- PC

Puntuación GTM:

Rey de Reyes. Sólo cabe ese calificativo si nos referimos al tremendamente adictivo modo online que encierra uno de los títulos más taquilleros de todos los tiempos. La fantástica primera parte de Infinity Ward se ha visto refrendada con una secuela que guarda todo lo bueno que tenía su predecesor y que para colmo, potencia sus virtudes. Estamos ante el que sea posiblemente el único juego que es capaz de fundir en uno sólo la tragedia de la guerra real y lo mejor del cine bélico. Totalmente indispensable si no quieres permanecer al margen de la comunidad online en los próximos meses.

Dragon Age Origins



Disponible para:
- Playstation 3
- Xbox 360
- PC

Puntuación GTM:

Lo que ha concebido Bioware sólo puede tildarse de magnífico. Estamos ante la historia más inversiva de este 2009. Maravilloso y apoteósico de principio a fin, te sentirás participe de su trama y de ser un elemento indispensable del pequeño gran cosmos que rige esta obra fantástica. Muchos se han atrevido a señalarlo como la evolución lógica de lo que debía ser un hipotético Baldur's Gate III, y probablemente esta sea la mejor definición que podamos darle a uno de los juegos más potentes del año. Un gran caramelo para lo que debe ser uno de los platos fuertes para el 2010: Mass Efect 2.

FIFA 10



Disponible para:
- Playstation 3
- Xbox 360
-PC
- PSP / PS2

Puntuación GTM:

El gran paso adelante que vio la saga en 08, acabó confirmándose en 09. Y los buenos resultados de críticas han desembocado en el que hoy por hoy es el referente mundial en lo que a juegos de futbol se refiere. La inclusión del control total de 360 grados y las plantillas totalmente actualizadas son las mejores bazas de un juego que sigue encerrando en su interior los fantásticos piques de antaño. Además, la inmensa comunidad online que hay a sus espaldas, así como el divertidísimo modo 10vs10 prometen un montón de horas de juego en una experiencia que difícilmente podrás olvidar.

Motorstorm Artic Edge



Disponible para:
- PSP
- PS2

Puntuación GTM:

A pesar del lanzamiento de Gran Turismo, Motorstorm Artic Edge se ha ganado el respeto de todo el mundo como el mejor juego de carreras aparecido para una portátil este año. La exitosa franquicia arcade, que ya cuenta con dos entregas para PlayStation 3, se traslada esta vez a los inhóspitos terrenos de Alaska. Allí, sobre el hielo y el barro, deberemos hacernos valer frente a nuestros rivales en un más que compensado modo carrera. Además, podremos disfrutar de un excelente modo infraestructura que nos permitirá competir de manera online contra gente de todo el mundo.

Monster Hunter Freedom Unite



Disponible para:
- PSP

Puntuación GTM:

Lejos de la locura que es capaz de provocar cada nuevo lanzamiento de esta franquicia en Japón, aquí en occidente poco a poco va saliendo de su letargo. Tras dos entregas con una tibia acogida, Unite ha logrado al menos calar un poco más en nuestro territorio. Una gran libertad para acometer nuestras misiones, así como un abanico casi infinito de armas y armaduras, hacen de este juego un pequeño tótem idolátrico en aquellas lejanas tierras. La posibilidad de poder disfrutar de sus misiones junto a tres amigos, eleva exponencialmente su grado de diversión y adicción. Y todo bajo un apartado técnico realmente sobresaliente.

Obscure The Aftermath



Disponible para:
- PSP

Puntuación GTM:

Lejos de los grandes focos se coló una pequeña gran joya. Aftermath es, de largo, la mayor apuesta survival de la consola portátil de Sony junto al ya vetusto SH Origins. Gráficamente una obra maestra, que es capaz de explotar al máximo las virtudes que atesora PSP. La ambientación y la resolución de sus ingeniosos puzles, trasladan las bases de las grandes superproducciones de terror de sobremesa a la palma de tu mano. Pero además esconde un gran aliciente: la posibilidad de poder jugar a la aventura en cooperativo junto a un amigo en modo ad-hoc. Imprescindible si te va lo de jugar a oscuras y con los auriculares puestos en cualquier lugar del mundo.

Uncharted 2



Disponible para:

- Playstation 3

Puntuación GTM:

Uno de los pesos pesados para este final de año. Muchos lo consideran la franquicia estrella de esta generación en la máquina de Sony. Y desde luego que argumentos tiene para ello y mucho más. El ritmo que es capaz de poner en cada fase, combinado con una exquisita jugabilidad y unos gráficos de ensueño, hace que una vez lo hayas acabado, seas incapaz de poder ver con los mismos ojos cualquier otro juego de la misma manera que antaño. Sublime de principio a fin, el tiempo lo acabará posicionando – y con todo merecimiento- como uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Resident Evil 5



Disponible para:

- Playstation 3
- Xbox 360
- PC

Puntuación GTM:



Blanco de muchas críticas en el momento de su lanzamiento, lo cierto es que sin ser un Resident Evil de la vieja escuela, encierra en sus más de 10 horas de duración una aventura tan épica como maravillosa en cuanto a su despliegue técnico. Probablemente estemos ante uno de los juegos con mejor acabado gráfico de todos los tiempos. Sin embargo, la extraña IA de la que hace gala nuestra compañera de viaje puede entorpecer bastante la experiencia jugable. Pero por el contrario, estamos ante uno de los juegos que idolatrarás si eres un adicto a las experiencias cooperativas. 100 % recomendable si es éste tu caso.

Modern Warfare Reflex



Disponible para:

- Wii

Puntuación GTM:

En su momento Infinity Ward declinó hacer una versión para Wii de su flamante Modern Warfare. Han tenido que pasar dos años, y haber cedido los derechos de porteo al otro estudio de la franquicia Call of Duty (Treyarch), pero la espera ha merecido la pena. Reflex es un port casi 1:1 del original. Y decimos casi dadas las ya consabidas limitaciones de hardware, que ofrecen un acabado gráfico inferior. Sin embargo los modos online multijugador y el modo campaña se han mantenido al máximo fieles al original. Un FPS que se posiciona como una de las mejores apuestas para este final de año en la consola de Nintendo.

Chinatown Wars



Disponible para:

- Nintendo DS
- PSP

Puntuación GTM:

Pocos entendieron su lanzamiento en un sistema tan familiar como DS. Y a ciencia cierta esta puede ser una de las causas a su escaso volumen de ventas. Pero GTA Chinatown Wars encierra en su interior una aventura que para nada tiene que envidiar a sus hermanos mayores. Explotando con acierto las posibilidades que ofrece su pantalla táctil, te pasarás horas vagando por las calles de Liberty City. Además, ahora ha sido reeditado y versionado también para PSP. No es un Stories, pero como dice el refrán, a falta de pan, buenas son tortas.

New Super Mario Bross Wii

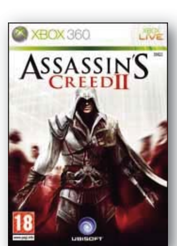


Disponible para:
- Wii

Puntuación GTM:

New Super Mario Bross Wii es la apuesta de Nintendo para estas Navidades. Aparentemente un título menor que no puede competir de tú a tú con las grandes macroproducciones de la factoría Miyamoto. E inexplicablemente guarda en su ecléctico sabor añejo-moderno un algo que lo hace encantador y adictivo. Vuelven las plataformas bidimensionales de siempre. Vuelve la misma mecáncia de hace más de dos décadas. Vuelve Mario en su versión más clásica. Pero lo hace cargado de una novedad. Única, pero cautivadora: su modo cooperativo va a hacerte perder la noción del tiempo por mucho, muuuuucho tiempo.

Assassins Creed 2



Disponible para:
- Playstation 3
- Xbox 360
- PC

Puntuación GTM:

La primera parte fue uno de los mayores blufs que se recuerdan. Y para esta segunda Ubisoft se propuso enmendar los errores del pasado. Y al menos es de agradecer ese esfuerzo, aunque el resultado final aún adolezca de los fallos que lo castigaron en su momento. Técnicamente soberbio, las novedades introducidas a buen seguro satisfarán a quienes disfrutaron con las andanzas de Altair. Y quien no lo hizo, tal vez encuentre en esta entrega los argumentos suficientes para poder darle al menos esa oportunidad que debiera merecerse. No es el mejor juego del año, pero es una muy buena alternativa viendo la situación en la que nos encontramos.

Infamous



Disponible para:
- Playstation 3

Puntuación GTM:

Un sandbox tan novedoso como familiar. No reinventa nada, ya que bebe de todos los grandes del género. La única novedad reseñable es el juego de la doble moralidad que presenta. La delgada línea que separa el bien del mal, y que marcará nuestro devenir en la aventura. Un juego tremendamente divertido gracias a los peculiares poderes que luce el protagonista. Además de lucir un gran acabado técnico, la posibilidad de poder elegir dos caminos distintos es una oferta muy clara que invita desde el primer momento a la rejugabilidad del título. Si los GTA ya no te aportan nada, dale una oportunidad. No te arrepentirás.

Killzone 2

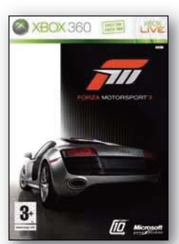


Disponible para:
- Playstation 3

Puntuación GTM:

En su momento fue catalogado como una de las piedras angulares sobre las que debería erigirse el proyecto PlayStation 3. Eternamente retrasado, y no exento de polémicas, lo cierto es que nos encontramos ante uno de los mejores shooters de todos los tiempos. Gráficamente muestra lo que debería ser el verdadero potencial de la máquina de Sony, además de un multijugador que hará las delicias de los jugadores más exigentes. Un modo historia que aglutina 10 niveles diseñadas con un mimo exquisito en el que el mayor esfuerzo radicará en intentar despegarse de la televisión antes de acabarlo.

Forza MotorSport 3



Disponible para:
- Xbox 360

Puntuación GTM:

Lejos de ser "el hermano feo" de Gran Turismo, la franquicia Forza se ha ganado el respeto de la gente como simulador de carreras. No en vano, sus múltiples opciones de configuración y el magnífico trabajo en materia de físicas que encierra en su interior, lo han convertido en el espejo en el que deben mirarse todo aquel que en algún momento ose usar el concepto de simulación en cuanto a género de juego se refiere. 400 vehículos te esperan en sus más de 200 eventos. Un juego eterno y que es todo lo que podíamos esperar como secuela de aquel maravilloso FM2.

Street Fighter IV



Disponible para:
- Playstation 3
- Xbox 360
- PC

Puntuación GTM:

Pocos juegos fueron en su día tan aclamados como el mítico SFII. Han tenido que pasar casi 20 años para poder ver al verdadero sucesor de aquella maravillosa recreativa. Pero en pleno 2009, y con el título en nuestras manos, podemos decir que estamos ante lo que siempre hemos esperado. SFIV es una maravilla visual y jugable. Heredero directo de aquellas virtudes que en su día la encumbraron a los cielos, y rescatadas para salir de nuevo a la palestra en un tiempo donde los polígonos importan más que la diversión. Una novedad con un gran sabor añejo. Una fórmula atemporal que lo convierten en un indispensable en esta generación.

Episodies from Liberty City



Disponible para:
- Xbox 360

Puntuación GTM:

Juntos o por separado. Lost and Damned y The Ballad of Gay Tony son los contenidos descargables indispensables de este año. Largos y profundos. Tanto que los convierten en sendos Stories del GTA IV original. Además, ahora es posible acceder a ellos en formato físico sin necesidad de tener la aventura de Niko Bellic. Dos historias que complementan la historia vivida el año pasado. Rockstar North sabe lo que nos gusta. Y lo mejor de todo, es que sabe dárnoslo en las dosis justas. Una oportunidad que no puedes dejar pasar si te quedaste con ganas de seguir recorriendo las calles de la segunda oportunidad.

Left 4 Dead 2



Disponible para:
- Xbox 360
- PC

Puntuación GTM:

Criticada en su momento por ser considerada una expansión del primero, la realidad dista mucho de ello. Left 4 Dead 2 es un juego completo que exprime al máximo las posibilidades multijugador. El primero ya era capaz de poner decenas de enemigos en pantalla que erradicar. Este segundo va más allá, puesto que nuestros rivales han evolucionado tanto física como psicológicamente para ponernos las cosas aún mucho más difíciles si cabe. Una gran experiencia y un punto de vista alternativo en lo que a survival shooters se refiere, y que si eres capaz de sobrellevar su justo apartado gráfico, no te decepcionará.


GAME GEAR
POWER
SUPER NINTENDO
SELECT
START
POWER
Nintendo
la gran historia de los videojuegos
por entregas
capítulo 7: 1990, snes, game gear y sonic

1990, SNES, Game Gear y Sonic

Un año que se presenta movido, a nivel hardware tres grandes consolas llegan al mercado (SNES, Game Gear y SNK Neo-Geo), el lanzamiento de grandes títulos no se detiene con grandes éxitos como The Secret of Monkey Island y la aparición de Sonic The Hedgehog

La NES de Nintendo sigue vendiendo juegos a buen ritmo pero la gran N no puede dejar que Sega le gane mercado con su Megadrive, el 21 de noviembre de 1990 lanza la Super Famicom, Super Nintendo Entertainment System (SNES) en el resto de mercados donde no llegaría hasta meses después. Sega por su lado entra en el sector de las portátiles como respuesta a la Game Boy de Nintendo y lanza la Game Gear. 1990 es también el año de lanzamiento de la SNK Neo-Geo pero sobre todo el del nacimiento de una nueva estrella en el panorama videojueguil, Sonic the Hedgehog ve por primera vez la luz en las oficinas de Sega que buscan una mascota que sustituya a Alex Kidd en la ardua tarea de plantar cara a Mario Bros, los encargados de crear la nueva mascota de la



casa son el estudio AM-8 de Sega, que tras desechar varios bocetos se quedan con el erizo azul diseñado por Naoto Ohshima que recibió el nombre de Sonic, el estudio AM-8, encargado de todos los juegos del nuevo personaje, sería posteriormente rebautizado como Sonic Team. Algunos de los personajes descartados sirvieron después como secundarios de los juegos de Sonic como Knuckles, Mighty the Armadillo o Dr. Eggman. Sonic ha protagonizado más de 40 títulos para diferentes plataformas y aún hoy sigue la siendo la mascota oficial de Sega y su personaje más reconocible y de mayor tirón publicitario y popular. Sin duda su elección fue un gran acierto de Sega.



Sonic nació con el objetivo de plantar cara a Mario Bros y a pesar de que el objetivo se antojaba casi imposible ha conseguido una fama a la altura del fontanero de Nintendo



Con el sello de Lucasfilms y con genios detrás como Ron Gilbert o Tim Schafer llega la consagración definitiva del género de las aventuras gráficas

The secret of Monkey Island fue el quinto juego en usar la tecnología SCUMM (tras Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones and the Last Crusade y Loom). La primera edición del juego se lanzó en cuatro disquetes de baja densidad, con gráficos EGA (16 colores), pero subsiguientes mejoras en el SCUMM dieron lugar a versiones con gráficos VGA (256 colores), y



en CD-ROM con mejoras de sonido.

Tomamos el papel de Guybrush Threepwood, un joven que llega a la isla con la intención de convertirse en pirata, para ello deberá pasar por una serie de pruebas, recorriendo toda la isla y, una vez logrado, viajar a la mítica Monkey Island, donde deberá enfrentarse al terrible pirata fantasma LeChuck para rescatar a su nuevo amor Elaine Marley.

Una gran historia con algunos de los mejores personajes que han protagonizado un juego, un guión digno de la mejor película, unos gráficos espectaculares y una banda sonora que ha pasado a la historia de los videojuegos son el complemento perfecto para el mejor humor puesto al servicio de un título que aún a día de hoy es tan actual que ha sido versionado para muchas plataformas.

Su secuela, Lechuck Revenge, vio la luz un año después, encontramos a un Guybrush Threepwood rico que se lanza en búsqueda de nuevas aventuras. Sin embargo pronto es despojado de su dinero por Largo LaGrande, un matón que aterroriza la isla. Deberá hallar el mítico tesoro del Big Whoop, y recuperar de paso el amor de Elaine Marley, volviéndose a enfrentar al pirata, ahora zombi, LeChuck. El final de Lechuck Revenge está considerado como uno de los más desconcertantes de la historia, simplemente genial.

En The Curse of Monkey Island (1997) Guybrush debía esta vez devolver su forma humana a Elaine, convertida en oro por el hechizo de un anillo maldito. Sin ser un mal juego se echa de menos el toque genial de los creadores de la saga que ya por aquel entonces habían abandonado el proyecto.



Posteriormente llegarían Escape from Monkey Island o los capítulos actuales de Tales of Monkey Island que aprovechan el tirón comercial que aún tiene la marca para ofrecer juegos que no llegan al nivel de excelencia y diversión que ofrecieron los dos primeros títulos de una de las grandes sagas de la historia.

La Super Famicom o Super Nintendo Entertainment System (SNES) es la respuesta de Nintendo a la apuesta de Sega por Megadrive y la amenaza de algunos otros fabricantes con consolas de 16 bits. El retraso con el que apareció respecto a la máquina de Sega tuvo ventajas e inconvenientes, por un lado hizo que Sega se hiciese con una buena parte del mercado y no fuese hasta 1994 que las SNES comenzase a recortar terreno, por otro probablemente ayudó a que la Super Nintendo fuese una de las consolas que mas elogios de prensa y público recibió en su momento y aún hoy aparece en todas las listas de mejores consolas de la historia.

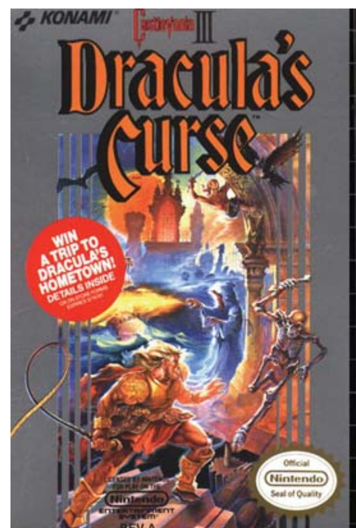
El diseño de la Super Nintendo fue inusual para su época. Contaba con un procesador relativamente poco potente (WDC W65C816 de 16 bits corriendo a 1.79, 2.68 MHz, o 3.58 MHz), ayudado por potentes chips propios para el procesamiento de sonido (UCP de sonido: Sony SPC700 de 8 bits corriendo a 4.1 MHz, con 64 KB de RAM; Chip principal de sonido: S-SMP de 16 bits a 32 Khz de 8 canales con hardware de descompresión similar al ADPCM y Chip secundario de sonido: S-DSP de 16 bits a 32 Khz de 3 canales con hardware de descompresión utilizado para los efectos sonoros) y video (UPC de imágenes de 16 bits), también llamados chips de apoyo. Es una arquitectura muy utilizada en la actualidad pero que fue innovadora para su momento de lanzamiento. Esta innovación hizo que los grandes juegos para la consola tardasen unos años en llegar, una vez los programadores dominaron su arquitectura y posibilidades.

Si SNES fue la respuesta de Nintendo a la Megadrive, Sega no podía dejar que la gran N dominase a placer un mercado tan importante como el de las consolas portátiles y el 6 de octubre de 1990 lanza la Game Gear, primera consola portátil de Sega y tercera con pantalla en color de la historia, después de la Atari Lynx y la Turbo Express.

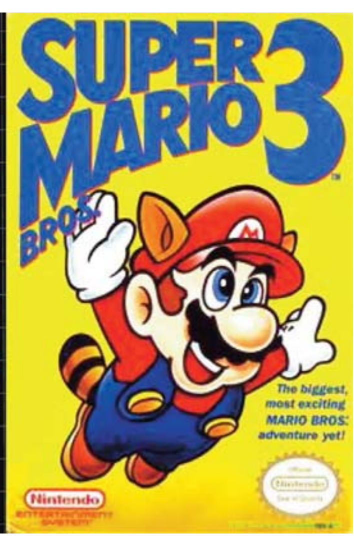
La Game Gear fue básicamente una Master System portátil con menor resolución pero que permitía una paleta de colores mayor, y potencialmente mejores gráficos. Además podía producir sonido estéreo (disponible utilizando su salida de auriculares), una característica que la Master System, con su salida mono, tampoco poseía; sin embargo, muy pocos juegos fueron programados con sonido estéreo.



Se trata de una máquina muy superior técnicamente hablando a la Game Boy de Nintendo, un procesador Zylon Z80 a 3,58 MHz, una resolución de 160x144 píxeles en una pantalla de 3,2 pulgadas con más de 4.000 colores disponibles de los cuales puede mostrar 32 simultáneos, y un sonido de 4 canales superan ampliamente las especificaciones







de la portátil de Nintendo. Aún así nunca llegó a superar a la Game Boy y se hizo con "solo" un 13% del mercado con un total de 11 millones de unidades vendidas.

Un innovador hardware y una buena colección de títulos, muchos de ellos pasados directamente de Master System, no fueron suficientes para eclipsar el principal fallo de la consola, su autonomía, 6 pilas AA no daban más que para 5 horas de juego a medio volumen y contraste de la pantalla.

1990 es también el año en el que SNK lanza Neo Geo, un sistema de cartuchos para arcade que tiene también su versión doméstica, una máquina adelan-



tada a su tiempo que tuvo gran éxito y recorrido en recreativas pero que resultó excesivamente cara como consola.

Los ordenadores de 8 bits están en su fase final superados por las nuevas consolas de 16 bits, aún así reciben un buen número de títulos al año entre los que abundan ports de los juegos



que triunfan en otras plataformas (Castlevania, Double Dragon, Pang o Golden Axe) o secuelas de títulos ya aparecidos (Back to the Future II, Space Harrier II o Test Drive 2). Las diferencias a todos los niveles entre estos juegos y los de las consolas de 16 bits es cada vez mayor pero el parque instalado de ordenadores hace que aún sea rentable programar para ellos ya que los juegos logran un buen número de unidades vendidas.

Algo parecido ocurre con las consolas de 8 bits, a pesar de la competencia de sus hermanas mayores tienen aún años por delante y las compañías seguirán lanzando buenos juegos para Master System y NES hasta bien entrada la década, Ghouls 'N Ghosts, Super Mario Bros. 3 (en Europa y América), Castlevania III: Dracula's Curse, el G.I. Joe de Taxan o Super C son juegos que aún hoy recuerdan quienes los jugaron.

Pero ha llegado el momento de las consolas de 16 bits, SNES acaba de ser lanzada y su catálogo está por hacerse pero la Megadrive/Genesis de Sega está ya implantada y los grandes juegos comienzan a llegar, no podemos dejar de citar el gran Castle of Illusion, probablemente el mejor juego protagonizado por Mickey



Mouse, los M.U.S.H.A. o Hellfire de Seismic o el Thunder Force 3.

Es también el año de consolidación de la Game Boy con Dou-



El personaje: Ron Gilbert

Ron Gilbert es un diseñador y programador de videojuegos conocido principalmente por su trabajo en varias aventuras clásicas de LucasArts, incluyendo Maniac Mansion y las primeras dos entregas de Monkey Island. Creció en una pequeña ciudad en Oregón siendo el hijo de un profesor de física de un colegio. Aprendió por su cuenta a programar en lenguaje ensamblador y dedicó gran parte de su tiempo a desarrollar su talento como programador informático.

Empezó su carrera en la industria del videojuego a principios de los ochenta con un programa llamado Graphics Basic, que vendió a una compañía llamada Human Engineered Software. Cuando recibió su diploma de ciencias informáticas, Gilbert comenzó a trabajar en dicha compañía. Tras medio año en HESware, programando juegos arcade para Commodore 64 que nunca vieron la luz, la compañía quebró. Entonces, Gilbert llegó a LucasFilm Games, que más tarde se convertiría en LucasArts donde comenzó portando juegos de Atari 800 a C64.

En 1985 tuvo su gran oportunidad de desarrollar su propio juego para LucasArts. Trataba sobre una tenebrosa mansión victoriana habitada por un científico loco, su ligeramente retrasada descendencia y extraños alienígenas. Ron Gilbert y el artista de LucasFilm Gary Winnick idearon este juego tras varias reuniones, y se lo comunicaron a la dirección. Ron programó un lenguaje script para el desarrollo del juego que fue llamado, en honor al proyecto para el que se escribió, Script Creation Utility for Maniac Mansion, más conocido como SCUMM.

Maniac Mansion fue publicado en 1987 con un éxito increíble. SCUMM demostró ser el perfecto armazón técnico para desarrollar juegos de aventura. Gilbert desarrolló muchas aventuras gráficas exitosas con su motor en LucasArts, como el clásico The Secret of Monkey Island o su secuela o el magnífico Indiana Jones and the Last Crusade que supuso todo un reto al ser el primer título en el que debía ajustarse a unas estrictas directrices.

En marzo de 1992 decide dejar LucasArts y fundar una nueva compañía junto a Shelley Day, Humongous Entertainment, con el objetivo de crear juegos educativos para niños (edutainment). En octubre del mismo año publican su primer título Putt-Putt, que usa una versión simplificada del SCUMM, después vendrían Freddi Fish, Pajama Sam y las series Backyard Sports sin demasiado éxito.

Ron Gilbert fue también fundador de otra desarrolladora, Cavedog Entertainment y el productor de Total Annihilation.

ble Dragon, Dr. Mario, Final Fantasy Legend, Gauntlet II, Kung-Fu Master o Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan entre más de 50 títulos lanzados.

1990 fue también un gran año para los juegos en PC, la aventura gráfica está en su momento más dulce con The Secret of Monkey Island y Loom de LucasFilm o King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder! y el remake de King's Quest 1: Quest for the Crown por el lado de Sierra. El éxito de las



dos grandes invita a otras compañías a entrar en el suculento mercado de las aventuras gráficas destacando en el año que nos ocupa Delphine con su Operation Stealth, en el que mezclan la aventura con fases arcade.

Otros géneros no quedan atrás como el de plataformas con Prince of Persia a la cabeza (fue lanzado en 1989 pero la distribución se realizó a lo largo de 1990), los juegos de rol con títulos como Heroes of the Lance basado en Dragones y Mazmorras o el primer juego de la saga Elvira. La estrategia comienza su despegue definitivo con Railroad Tycoon o Centurion: Defender of Rome.

Un gran año que marcaría de forma clara el devenir del sector en los años siguientes con nuevas consolas y el cambio generacional que se venía gestando en los años anteriores.

TEXTO: J.BARBERÁN

LA CENSURA EN LOS VIDEOJUEGOS

Censura en los videojuegos

La censura es una palabra bastante maldita. Nadie la quiere, nadie la acepta, nadie cree que censurar es algo positivo... ¿En serio? No, hijos, no. La censura no es algo que le ocurrió a nuestros padres. La censura está muy presente en nuestros días. La censura es algo que, alegremente, se admite y hasta se promueve.

Alemania, Australia, Reino Unido, Estados Unidos... muchos paises admiten abiertamente que el sistema censor determina que es sano y que no es sano para sus conciudadanos. Que se puede censurar un filme o un videojuego, y aún así declararlo para mayores de 18 años. Todo esto en aras de una sociedad mas culta, limpia y amable. Que no ocurran situaciones que nos molesten, que sean peligrosas. Que nos convirtamos en una aséptica sociedad a lo 1984, Farenheit 451 o Equilibrium. Y están seguros que así alcanzaremos una sociedad feliz, libre y segura.

Pues no. Y no dudo que de aquí a un par de siglos observarán nuestros sucesores estas políticas con horror y asco. La verdadera libertad de la sociedad, la verdadera felicidad del pueblo, se encuentra en la cultura, en los conocimientos, y en la libertad de pensamiento. ¿Donde está la información sobre lo que consumimos? No, es más facil taparlo bajo una losa de pesado granito. ¿Una matanza en un lugar publico? La culpa es, obviamente, de los videojuegos. No, espera, que hace diez años era del rol. No, espera, que hace veinte años era del cine. No, espera, que hace treinta años era de la música. No,

No hay ningun comportamiento que pueda ser erradicado por completo, la educación y la toma de responsabilidades minimizan las actividades que son nocivas para la mayoria de nosotros.





espera, que hace cuarenta años era del cannabis. No, espera, que hace cincuenta años era de la literatura libinidosa...

¡CULTURA, JODER, CULTURA! Siento expresarlo así, pero me enervo cuando la gente se niega categoricamenta a asumir sus responsabilidades. Las personas toman sus decisiones en pos de sus conocimientos, de sus experiencias. Cuando alguien en la sociedad estalla, es que algo en la sociedad ha fallado. Obviamente, no todo el mundo está en su sano juicio. Sin embargo, nadie busca la solución, sino al culpable. Nadie intenta arreglar el problema, sino poner una tirita. Nadie quiere asfaltar y limpiar la carretera, es mejor parchear la rueda cuando revienta. Y es porque los que tienen que liderar el arreglo (porque esto, como sociedad, nos atañe a todos) tienen miedo. Tienen miedo de levantar la tapa de alcantarilla y ver que los fundamentos de nuestra cultura, actualmente, huelen a podrido.

Es más facil prohibir el lanzamiento de Manhunt o Left 4 Dead. Eso seguro que arregla nuestra sociedad.

¿Que se valora hoy día? El éxito a cualquier precio. ¿Es mala la ambición? ¡No! Es un buen motivador para mejorar, y la mejora de los individuos es beneficiosa para el resto de la sociedad. Pero, ¿que ocurre cuando este sentimiento se pervierte? Pues lo que pasa hoy día: seguimos y alabamos ejemplos perjudiciales. ¿Cuanta gente en este pais felicita a gente como Dioni, u otros chorizos? ¿Porque se defiende el robar a quien roba? ¿No sería mejor concienciar y evitar el primer robo? ¿No es mejor plantar unas buenas semillas que recompensen el conocimiento, el esfuerzo y la responsabilidad de nuestros actos? Pero no, es más facil prohibir el lanzamiento de Manhunt o Left 4 Dead. Eso seguro que arregla nuestra sociedad.

Nunca he creido que la represión arregla las cosas. Simplemente, es ignorancia a nivel político. Nunca prohibir algo ha evitado su uso. Sin embargo, si bien en todos los campos de la sociedad no hay ningun comportamiento que pueda ser erradicado por completo, la educación y la toma de responsabilidades minimizan las actividades que son nocivas para la mayoria de nosotros. Y cuando eso sucede, podemos pensar que hacer, que ha pasado, con la minoría que reacciona de dicha manera.

Pero que esperamos, cuando pensamos que lo más destaca-

ble de la leyenda de Robin Hood para la mayoria de la gente no es que liderase una revolución contra un opresor, sino que robaba?

Todo esto me viene a la cabeza con el último disparate internacional: Modern Warfare 2. Un título que, al contrario de su antecesor, posee un importantisimo mensaje antibélico. Una continuación de la guerra fría ejemplificado en una sociedad que cree en el ojo por ojo antes que en educar a sus pueblos. No solo la polémica fase del aeropuerto es lo menos controvertido del juego (aunque si lo más directo y crudo), sino que las políticas que se han tomado al uso pervierten de manera repulsiva su mensaje: los alemanes no podrán tener la opción de disparar contra civiles, por lo que el gobierno ha decidido que la decisión

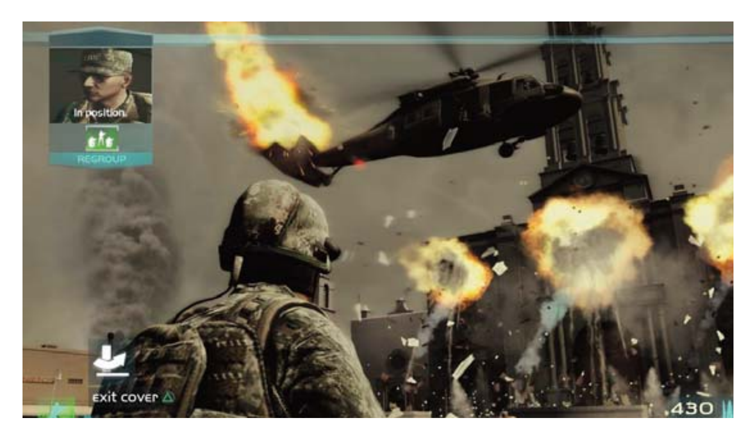




moral y las repercusiones intelectuales que podamos desarrollar no han de tomarlas el pueblo, que la gente no puede experimentar y sentir repulsa por las ideas llevadas al extremismo más fanático; por otro lado, los rusos perderán por completo esa fase que es la que justifica todo el desarrollo posterior de la trama, por lo que en el juego el pueblo ruso pasará de ser una nación utilizada por personajes odiosos, a ser directamente una nación de asesinos.







Señores. La sociedad TIENE que culturizarse. TIENE que tener acceso a diferentes puntos de vista. TIENE que formarse sus propias opiniones. Los gobiernos tienen miedo a este tipo de cambios. Pero cuando se permiten este tipo de censuras, lo único que promovemos es la incultura, la complacencia, y el "yo no soy responsable de mi propia vida". Llegamos a puntos ridículos que justifican que una persona obesa demonice a los fast-foods, que una persona endeudada demonice a los bancos, y que odiemos a un pais por atacar a otro, cuando ellos fueron la victima en primer lugar.

La sociedad TIENE que culturizarse. TIENE que tener acceso a diferentes puntos de vista. TIENE que formarse sus propias opiniones. Los gobiernos tienen miedo a este tipo de cambios

¿La historia de Modern Warfare 2? Es una historia inventada. Pero si no cambiamos nuestra forma de actuar, si no comprendemos que la cultura es la verdadera liberadora de nuestros actos, y no aprendemos que lo más importante de nuestro caracter ha de ser la asunción de responsabilidad de nuestros actos, Modern Warfare 2 acabará convirtiendose en un triste premonición de nuestro futuro.

¡Ah, no! Que llevamos haciendolo durante siglos.

TEXTO: ISAAC VIANA (ISAKO)



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

GTM Opina...

Game Over y la dificultad de los juegos



José Barberán
Redactor de Games Tribune

Aparte del mejor podcast de videojuegos en castellano, GAME OVER fueron las dos palabras más odiadas por varias generaciones de jugones. En el mejor de los casos, si jugabas en tu ordenador o consola implicaba tener que volver a empezar el juego desde el principio, en el peor, jugando en una recreativa, debías rebuscar en tus maltrechos bolsillos otra moneda de cinco duros (15 centimos de euro al cambio), para poder echar otra partida y vencer a ese enemigo que te acababa de matar. Eran otros tiempos, aquellos en los que el que se pasaba un juego erán un ídolo de masas, al menos entre sus amigos, tiempos en los que de noche soñabas como pasar aquella fase que se te había atragantado o como vencer a ese enemigo que siempre te mataba.

Por fortuna los videojuegos se han popularizado, y esto que trae muchos beneficios, trae también cambios que, desde depende que tipo de vista, no mejoran la experiencia de juego. Y en esta ocasión me refiero a toda la amplia gama de sistemas que las compañías han ido desarrollando para facilitar la vida a los jugadores, posiblemente sea la consecuencia de la "casualización" del sector y ayuden a que un mayor número de personas accedan al sector, pero diluye el componente de reto que tenían los títulos hace solo unos años hasta tal punto que hoy en día, cualquiera, si he dicho bien cualquiera, se puede pasar cualquier juego.

Primero fueron los códigos que te generaban los juegos al pasar una determinada fase para que pudieses continuar a partir de ese punto, algo lógico cuando la duración de los títulos se fue haciendo mayor y tenías que preparar una tarde completa para pasar el juego, aunque esto también tenía su gracia. Posteriormente, y cuando los soportes físicos lo permitieron, se incluyó la posibilidad de grabar las partidas, solo en determinados puntos y en la mayoría de títulos una única grabación. Casi al mismo tiempo surgieron los distintos niveles de dificultad para que cada cual pudiese seleccionar el más adecuado a sus aptitudes.

Por si no fuese suficiente con los puntos de grabación manual repartidos a lo largo del juego, y por si se te había olvidado guardar, las compañías comienzan a incluir puntos de grabación automática y de control, desde los cuales continuar la partida en el caso de que hayamos muerto solo un poco después. Por si esto fuera poco llega Miyamoto y propone su Super Guide, un piloto automático en el que la máquina pasa la fase en la que nos hayamos quedado atascados mientras nosotros miramos.

No estoy en contra de todas las ayudas al jugador, que le permiten continuar y finalizar un juego por el que ha pagado su buen número de euros pero si creo que se está desvirtuando totalmente el concepto de videojuego y se está llevando más al de película interactiva, en el que el show debe continuar pase lo que pase, y si el jugador no es lo suficientemente hábil da igual. Supongo que mi reflexión tiene también mucho de añoranza de los tiempos de los Game Over y las monedas de cinco duros.



www.gamestribune.com
encuentra un mundo diferente



GTM Opina...

Hipocresía, censura y consecuencias.



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

La violencia en los videojuegos siempre ha sido blanco de polémicas: Lo nuevo siempre provoca desconfianza y rechazo. Lo que ya no es tan normal es que a día de hoy se sigan repitiendo estas actitudes sectarias e irracionales.

Alemania con una censura cada vez más constrictora, Australia con un criterio de calificación esperpéntico. Pero todo ello palidece a tenor de la última ocurrencia de Chávez. Y es que cuando a este individio le da una ventolera toca agarrarse porque vienen curvas:

Ahora carga contra los videojuegos prohibiendo la venta, distribución y posesión de videojuegos violentos y/o de temática bélica.

Un militar de carrera prohibiendo los juegos bélicos. Parece un mal chiste. Que será lo próximo: ¿Cocineros anti cooking mama? ¿Abogados anti-Phoenix Right?
¿Qué hemos hecho los jugones para merecer tanta persecución? ¿Nos acabarán arrojando al circo romano?

La explicación es mucho más sencilla. La ignorancia es un arma política muy peligrosa. Pero la ignorancia mezclada con el aburrimiento lo es aún más.

Los argumentos no importan, el enfoque de la gran mayoría de los que consideran estas posturas es completamente irracional, son talibanes de la opinión y estan orgullosos de ello.

Autoproclamados como defensores a ultranza de "lo correcto" muchas veces no pueden hacer más que callar cuando se enfrentan a las posturas de aquellos que si están bien informados y piensan con criterio propio.

Volvemos a lo de siempre: Hay la misma violencia (o más) en el cine, lo que hay que hacer es respetar las calificaciones por edad... etc. Papel mojado. Los videojuegos seguirán siendo un chivo expiatorio hasta que la generación de jugones gobierne (a la larga) o hasta que aparezca alguna otra novedad proclive a la demonización (a corto plazo).
Pero lo que está claro es que ha de haber un chivo expiatorio, alguien o algo a lo que culpar.
Sin ello, muchos padres tendrían que reconocer que a lo mejor hablaron muy poco con su hijo, muchos gobiernos tendrían que aceptar las carencias de sus sistemas educativos, o de sus leyes para la posesión de armas. Y eso es algo muy incómodo y poco... "decoroso".

Pero se olvidan de un pequeño detalle: Están poniendo veto a una industria que ya mueve más dinero que el cine y la música juntos. Así que ya es seguro que no terminarán saliéndose con la suya. El problema son las tropelías que se les vayan ocurriendo en tanto que su postura se extingue.

Mientras, solo queda aguantar el tirón. Desde GTM todo nuestro apoyo y comprensión a los jugones venezolanos, que van a sufrir esta sinrazón en primera persona
Porque esta vez ha sido en Venezuela, pero la próxima podría ser en cualquier parte:

Si hay dos cosas que abundan en este universo son el hidrógeno y la estupidez



GTM WARS

duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:

Nintendo en crisis



José Barberán
Redactor

Nintendo está en crisis, no hay duda, la reducción en ingresos (34,5 %) y en beneficios en el último semestre (59 %) respecto al mismo periodo del año pasado son los peores resultados de la gran N en muchos años, pero el problema no queda ahí, Nintendo sabe que la tendencia bajista en la venta de consolas (sobre todo la Wii) y hardware se va a mantener e incluso incrementar por varios motivos y solo aspectos puntuales como la campaña navideña o el lanzamiento de juegos como el Mario Bros de Wii maquillarán sus resultados.

El primer motivo es la saturación del mercado, con Wii consiguieron introducir una consola en muchos hogares que nunca habían tenido una máquina de videojuegos pero el número de familias objetivo es reducido y un porcentaje muy alto de las mismas ya tienen la consola en casa. Con DS ocurre algo parecido, todo el mundo tiene ya una DS o incluso dos, da igual la versión que sea porque las diferencias importantes entre unas y otras son mínimas.

La segunda causa es que ha pasado la moda, Wii (no tanto DS) fue una moda y las modas pasan, hace dos años o la pasada campaña navideña la Wii estaba en periódicos, telediarios, programas de televisión de todo tipo y el público lo capta, ahora eso ya no es así y la gente considera que está pasada de moda o simplemente no le llama la atención.

Otro motivo es el precio, Wii fue durante mucho tiempo la consola de sobremesa más barata por mucha diferencia y DS era significativamente más económica que su rival, PSP; hay una gran cantidad de ocasiones en que la decisión de compra se hace solo por precio y ahi Wii y DS tenían el camino hecho, Wii ha bajado de precio pero no tanto como la competencia y la portatil tiene el mismo precio que la pequeña de Sony; el precio ya no

será un aspecto fundamental en la decisión de compra.

A nivel de periféricos, el comprador está harto de llenar la casa de cacharros, artefactos y artilugios que luego no usa, el Wii Zapper, el volante del Mario Kart, tantos Wii Motion Plus como wiimotes tengas en casa, el balance board del Wii Fit, ... ¿que más? las estadísticas demuestran que no se usan (la Wii tampoco) y la gente dejará de comprar trozos de plástico que no hacen más que ocupar espacio. Por aquí tampoco hay una solución sencilla y las cifras siguen bajando, no parece que Wii Vitality Sensor vaya a ser la solución a los problemas.

Pero Nintendo no es solo un fabricante de hardware, si hubiese seguido una buena planificación de lanzamientos de juegos, tanto propios como de terceras compañías, la solución a los problemas por el descenso en las cifras de consolas y periféricos vendría sola con la venta de software, pero aquí también ha seguido el camino más fácil, llenar las estanterías de las tiendas de juegos de escasa calidad y mucho margen enfocados en su inmensa mayoria a los jugadores poco habituales, mucho menos exigentes que el jugador de siempre. Esto ha hecho que el jugador habitual se sienta engañado y dé la espalda a los lanzamientos de las consolas de Nintendo, esto provoca que títulos de calidad como Mad World o Dead Space para Wii o el GTA Chinatown Wars de DS no vendan prácticamente nada. Nintendo no debería olvidar quien le ha llevado a ser quien es y desde un punto de vista más numérico que perfil de comprador le asegura un número de ventas fijas al año. Wii es ahora mismo la consola menos utilizada y la que tiene un menor ratio de juegos vendidos por consola del mercado.

La pirateria tampoco parecía un problema demasiado importante para una Nintendo en la que las ventas de consolas eran más importantes que las de juegos, parece -desde fuera- que no ha hecho todo lo posible por evitar que sus consolas fuesen las más pirateadas y que esto supusiese un problema adicional para las desarrolladoras que creaban (buenos) juegos para Wii y DS. Solo hace unos meses, cuando ya se adivinaba la tendencia negativa en ventas, se ha comenzado a oir acciones puntuales de Nintendo contra la venta de tarjetas para DS y el lanzamiento de firmware de Wii que bloquea las consolas con chip instalado; posiblemente sea tarde, entre unas cosas y otras ¿que grandes juegos desarrollados por compañías ajenas a Nintendo están anunciados para los próximos meses?

Pero la crisis que más me preocupa de Nintendo no es la económica, con los éxitos de los últimos años tienen fondos para superar sin problemas una reducción en ingresos y beneficios, no olvidemos que ha disminuido beneficios, no ha entrado aún en perdidas. La crisis más grave es la creativa de las cabezas pensantes y estudios de desarrollo de Nintendo; ante una situación difícil como la actual no han demostrado capacidad de respuesta, a nivel software han tirado de las sagas de siempre esperando que Mario y Link les salven cual princesa Peach en apuros; ni siquiera se han mostrado capaces de mostrar nuevas fórmulas como siempre han hecho, tiran de remakes y refritos de géneros y tipos de juego que les han funcionando previamente, y en los próximos meses tendremos New Super Mario Bros Wii, Mario Galaxy 2 y el nuevo Zelda de DS. No dudo que serán buenos juegos, van a vender un buen número de unidades y pueden reflotar los números de la gran N, pero no son los que van a sacar a las consolas de Nintendo del estancamiento en el que están metidas ni a muchos usuarios del desencantamiento que tenemos del que otrora fuese símbolo de garantía y buen hacer. A nivel hardware todo lo que nos plantea Nintendo para los próximos años es la Nintendo DSi XL y la Wii negra ¿? insuficientes a todas luces para plantar cara a las máquinas de la competencia.







GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR

Podría rebatirte cada punto uno por uno, pero todos acabarían convergiendo en el mismo punto: Negocio. Y ahí sólo cabe quitarse el sombrero ante la mayor estrategia de mercado de los últimos tiempos. ¿Crisis? Bendita sea esta crisis. Si tener un parque de 150 millones de consolas en la calle es estar en crisis, ¿qué es lo que tiene Sony entre manos?

No voy a entrar a valorar la situación que viven sus plataformas a nivel de software. Desde el principio su consola de sobremesa ya dejó claras muestras de una falta alarmante de catálogo hacia y para el jugador de toda la vida. Pero eso ha sido así desde el 2006. Y sólo ahora, y cuando la economía mundial se encuentra intentando sobrevivir a la mayor tragedia económica que se conoce, sus resultados se han visto tocados. Hace unas semanas se conocieron los resultados de ventas de hardware de los primeros seis meses de 2009. Vamos a tomar como base a Wii, ya que su mercado es frente a Sony y Microsoft. En esos resultados Wii "sólo" pudo vender 5 millones de consolas. Y la gente ya veía en esos datos el apocalipsis anunciado. 5 millones en medio año hacen 10 en doce meses. Hace unas semanas Microsoft anunciaba que ya había 30 millones de X360 en el mundo. Y Sony 24 de PS3. Ni siquiera en sus mejores años de ventas han podido acercarse al año "en crisis" de Nintendo. Algo cuanto menos curioso.

Y aún podíamos ir un poco mas allá. Desde su lanzamiento su precio no se ha visto reducido en menos de un 20% (de 249€ a 199€). Sus rivales han tenido en el mismo periodo que bajar sus precios en un 50% (de 599€ a 299€ en el caso de PS3, y de 399€ a 199€ en el de X360). Y ya desde un principio, Wii se postuló como la única máquina que no arrojaba perdidas en su fabricación. 3 años de beneficios con cada máquina vendida desde el primer día. Pero Nintendo está en crisis.

Pero donde sí que esbozo una sonrisa es en el párrafo donde promulgas que las alternativas frente a la competencia pasan por una mero rediseño estético. A estas alturas "la moda" no creo que deba ser la que busque alternativas, sino más bien sus rivales. Sony ya ha empezado a moverse en ese sentido, y Go! es la mejor prueba de una maniobra suicida que intenta por todos los medios no matar a un sistema que ya de por sí está herido de muerte. Esto es crisis, pero hay quien quiere ver la mota de polvo en ojo ajeno y obviar la viga en el propio.

Pero ya que mencionas la crisis de "creatividad", valoremos un poco lo que nos ha traido este año en todas las plataformas. Cojamos un poco de perspectiva frente a lo que viene, y puede que la "crisis" de Nintendo no sea tan localizada, y sí un fenómeno producto de la situación en la que se encuentra cualquier actividad económica del mundo. ¿Qué ha habido de novedad este año? ¿Que IP se ha ganado a pulso el respeto de critica personal y profesional en el último año? Ninguna. Todo son continuaciones de juegos y fórmulas ya escritas. Nos ha llegado Resident Evil 5, Forza 3, Uncharted 2, Killzone 2, Assassin's Creed 2... y nos esperan Gran Turismo 5, God of War 3, Final Fantasy XIII, Mass Effect 2 o Bioshock 2. Macroproducciones... todas. Innovaciones... cero.

Comparar a estas alturas la situación de "crisis" de DS con PSP puede resultar demasiado sangrante. Si Sony ha permitido el lanzamiento de un buque insignia como Gran Turismo, de la manera que ha salido y viendo el resultado final... mejor obviar calificativos. Las conclusiones salen por sí mismas viendo el poco mimo y cuidado, y sí el alto grado de prostitución que se ha hecho de una franquicia en pos de argumentar una maniobra, a día de hoy y con cifras de venta en la mano, totalmente suicida. Si DS está en crisis... Go! camina irremediablemente hacia los infiernos.

El desencanto entre la comunidad de jugadores clásicos es evidente. El malestar que ha producido entre sus más fieles seguidores viendo como los clásicos de siempre se han reinventado de cara a un público mucho más abierto, tambien. Pero la culpa no es de Nintendo, y sí en gran medida nuestra. Ellos desde un principio abogaron por su modelo de negocio. Y nosotros siempre tuvimos la fe de ver que aquello no era más que una forma de atraer más jugadores, y que los grandes clásicos retornarían en su momento. Pero tampoco nunca lo prometieron. La crisis no es tal. La culpa no es suya. Y estas Navidades, "la moda" va a volver a ser el producto más demandado por tercer año consecutivo. Pero hay quien se empeña en ver "la crisis"...



Roberto García
Redactor Jefe

No seamos catastrofistas con este tema, comparar esta bajada de ventas de Wii con una crisis profunda, es lo mas parecido a aquella supuesta crisis que se supone tenia el FC Barcelona el año antes de ganar el triplete.

Solo hay que ver las cifras históricas de Nintendo para darse cuenta de que Wii terminará esta generación siendo la consola de sobremesa mas vendida de la historia de Nintendo, pero no solo eso, por que Nintendo DS también terminará siendo la portátil mas vendida de la historia al final de esta generación.

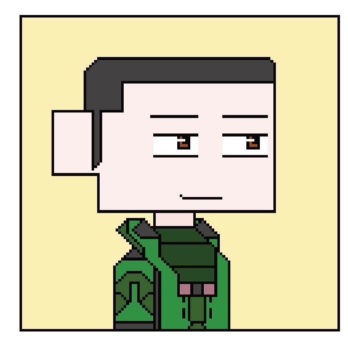
Es cierto, este año los beneficios de Nintendo han bajado, pero poco tienen que ver con las penosas cifras cosechadas por Nintendo en épocas de Nintendo 64 y Game Cube, donde la venta de portátiles salvaba las cuentas año tras año. Pese a todo, Nintendo no puede olvidar la llamada de atención que han supuesto estos meses para sus consolas, puesto que pese a que esta bajada en las ventas era previsible, las devastadores cifras reflejan que algo se ha estado haciendo mal en Nintendo durante este último año.

En cualquier caso, no podemos olvidar que el éxito o el fracaso de una compañía con una consola no depende de un año, sino que depende del conjunto de años que la consola se mantiene en el mercado, y eso Nintendo ya lo tiene ganado, pues las ventas de sus consolas han superado ya todas las expectativas iniciales. Y para el año 2010 tanto Wii como Nintendo DS recibirán grandes juegos que a buen seguro harán subir los beneficios de Nintendo respecto a este año 2009, y es que con solo escuchar el nombre de títulos como Metroid Other M, Mario Galaxy 2, Golden Sun DS o Shining Force DS uno ya sabe que a las consolas de Nintendo las queda juego para rato.

El año 2009 ha sido una llamada de atención en la fantástica trayectoria de Nintendo en esta generación, pero a buen seguro que los dirigentes de Nintendo piensan: "coño, que no estamos tan mal".


Games
Tribune
Magazine
cree en el arte,
si quieres que publiquemos tus
fan arts envialos a:
contacto@gamestribune.com

¿Pero que c#~@?



ROBERTO GARCÍA
REDACTOR JEFE

Telediarios de varias cadenas españolas han afirmado que " en Call of Duty Modern Warfare 2 tomaremos el papel de un asesino" además de afirmar que la primera parte fue el videojuego mas vendido de la historia.

Es increíble el poder de persuasión que tienen estos medios en la sociedad y al mismo tiempo la desinformación que existe en algunos de ellos. Ni Call of Duty 4 ha sido el juego mas vendido de la historia, ni muchísimo menos Call of Duty 6 será el primer videojuego en el que encarnamos a un asesino. ¿Acaso conocéis algún Shooter en el que no controlemos a asesinos?

Nintendo se muestra crítica con las editoras externas por no lanzar juegos en Wii destinados al público tradicional y luego quejarse de los resultados.

Dice el refrán que donde fueres haz lo que vieres. Quizás en Nintendo deberían ser un poco mas críticos con ellos mismos y así no estarían protagonizando el GTM Wars de este mes.

Sony lanza una web con quince razones para que las mujeres compren PlayStation 3

Otra vez mas el marketing manda en esta sección. Las compañías ya no saben que hacer para atraer a sus nuevos clientes y Sony se ha destapado con esta nueva iniciativa, podéis visitarla en: http://www.the15reasons.com/



no hagas locuras por tu



Léela gratis en

Games Tribune Magazine



n nuestra web!

Army of two: the 40th day

Juntos podemos.

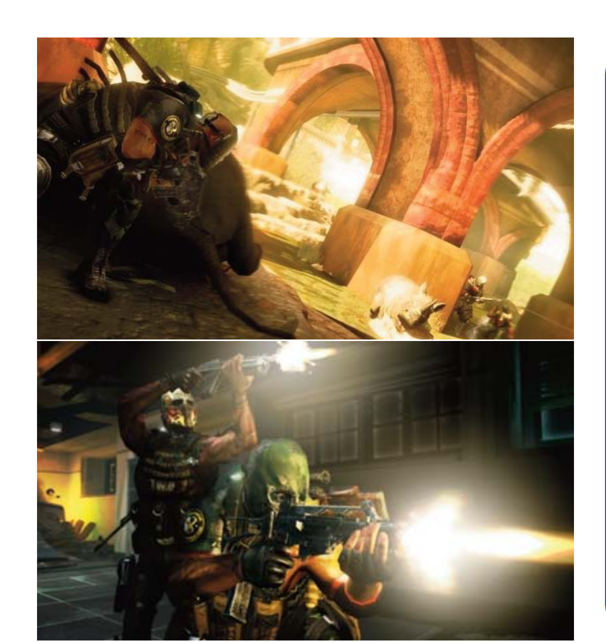
La segunda parte de este shooter cooperativo en 3ª persona, promete mejorar en todo a su antecesor. Grandes dosis de acción en las que cooperar será nuestro santo y seña si queremos salir indemnes en esta aventura.

Después de una notable primera parte, EA nos trae la secuela de este shooter en 3ª persona. Partiendo de la base del juego anterior, pero mejorándolo con detalles que veremos más adelante. De este modo veremos que, además de los disparos, este titulo tendrá la estrategia, basada en la cooperación, como buque insignia.

En esta entrega, los protagonistas, Salem y Ríos, desarrollaran su aventura en China, mas concretamente en Shangai, ciudad que la guerrilla quiere ocupar y nuestros protagonistas quieren



Además de los disparos, este título tendrá la estrategia,basada en la cooperación, como su buque insignia.



Shangai como único escenario del juego

La mencionada ciudad china sera el principal y único escenario del juego. Donde podremos ver una genial representación de la ciudad en la que podremos apreciar los dististos emplazamientos de la misma. Ya sean los espacios abiertos, como el zoo y la propia ciudad o en los cerrados, como edificios y hospitales, rayan a un nivel de realismo impresionante. Todos ellos cargados de cantidades ingentes de enemigos que harán de la ciudad una trampa mortal de la que tenddremos que sobrevivir.

liberar, eso si a cambio de una buena suma de dinero.

La historia,que de momento EA lo mantiene en absoluto secreto, ya que es una de las grandes bazas del título, y solo nos la han proporcionado con cuentagotas, transcurrirá durante cuatro dias y aunque parezca que es poco tiempo, las facciones enemigas se encargarán de que nuestra estancia no sea un paseo agradable.

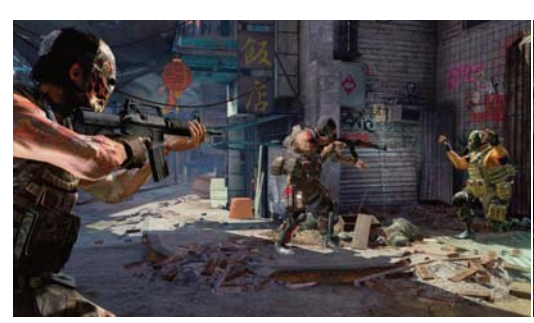
Aqui es donde entra en acción la pricipal caracteristica del juego, la cooperacion. A lo largo de toda la aventura estaremos acompañados de otro compañero, que puede estar controlado por la cpu o por otro jugador. La sicronización entre ambos será vital para llevar a buen término nuestra misión. Las decisiones de estrategia se tomarán de una manera bastante original: piedra,papel o tijera, asi se decidira quién sale primero,quién cubre,etc.

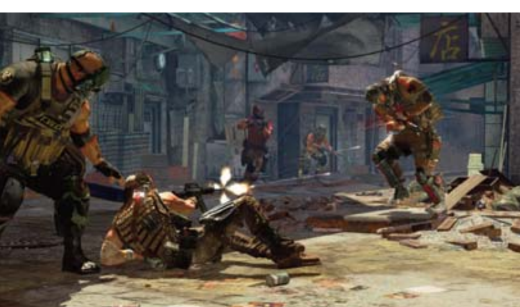
A parte de esto los personajes,como en el anterior título, también dispondrán de señas, lo que dará un trasfondo mayor a la relación entre ambos.

Por último, habrá sitios donde nuestro compañero será vital para poder avanzar, necesitaremos de su ayuda para poder abrir puertas, llegar a sitios inaccesibles donde una persona sola no llega, etc. Por ello deberemos tener siempre en mente donde se encuentra nuestro compañero.

Otro apartado a destacar es el completo editor de armas que posee el título. Al igual que en la primera parte, este dispondrá de diveras combinaciones, un ejemplo de ello, además de curioso, es la inclusión de una lata como silenciador de nuestro arma.

Gráficamente el juego pomete bastante. La ciudad de Shangai está representada con todo lujo de detalles, desde los edificios hasta los transehuntes y su ambientación. A falta de saber si podremos interactuar con ellos, se puede decir que EA Montreal a







La sincronización con nuestro compañero será vital para llevar a buen tétmino nuestra misión.

trabajado duro en conseguir un buen acabado.

En cuanto a los personajes, por lo que hemos llegado a ver, podemos decir que su modelado es sublime, al igual que la animación, la cual es muy fluida. Un detalle que nos llamó la atención fue que, al no haber peligro, los protagonistas se lavantaban las máscaras, pero cuando el peligro acecha, estos se las bajarán para no ser reconocidos.

Los enemigos tambien estan muy bien diseñados, teniendo un gran nivel de detalle, lo que unido a todo lo anterior comentado, hace que esta licencia pueda asegurar un alto nivel técnico, a falta de poder afianzarlo en la versión final.

Otro detalle de la apuesta de EA por este título, es la incorporación de dos grandes artistas en su grupo de trabajo, como son Chris Bachalo y Jock, provenientes del mundo del cómic. Que se encargan de ilustrar los momentos de moralidad del juego, dándole mayor profundad al argumento del juego, siendo esto último una mejora respecto a la entrga anterior.

Dicha “moralidad” estará presente en varios momentos del juego y determinará lo crueles o bondadosos que somos en realidad. A lo largo de la historia irán surgiendo momentos en los que se nos permitirá elegir entre dos acciones, generalmente una perversa, como matar a alguien que nos ha ayudado, y la contraria, que en este ejemplo sería dejarlo con vida. La elección es tan sencilla como pulsar un botón u otro, y si nuestro compañero no es un bot, la tomará el primero de la pareja que apriete cualquiera de los dos. Esto desencadenará la continuación de la cinemática que estábamos viendo con un final seleccionado por nosotros, en muchas ocasiones sangriento. Las discusiones parecen aseguradas y ahí se verá quien todavía tiene alma pese a haber devorado decenas de "shooters" en su vida. Según los desarrolladores habrá consecuencias de lo que decidamos, no habiendo especificado todavía si serán a nivel argumental.

Es tal la importancia que le



EA incorpora a dos grandes artistas del cómic para ilustrar los momentos de moralidad del juego.

dan a este tema que ahora también han incluido el rescate de rehenes. Nos encontraremos con personas inocentes retenidos por nuestros enemigos, y no escatimarán en eliminarlos al percatarse de nuestra presencia. Con esto queda claro que deberemos tener cuidado de ir con sigilo y desarmarlos o liquidarlos de forma efectiva y, como buenos mercenarios que somos, deberemos intentar salvar al mayor número de civiles, para que seamos recompensados.

En cuanto al aparatado jugable cabe destacar que su control será sencillo, muy parecido al de la primera entrega. Al igual que en otros juegos del mismo género, podremos disparar a ciegas y confiar en la suerte. Por supuesto, tendremos un sistema de coberturas que hará las cosas mucho más fáciles. Gracias a este sistema, podremos escondernos en paredes, columnas, objetos derruidos e, incluso, animales muertos, y esperar el momento oportuno para eliminar a nuestros oponentes. Otra importante opción es la del GPS. Con ella aparecerá el camino a seguir marcado en pantalla y podremos tener una indicación para saber hacia donde debemos ir, algo que puede ser de mucha ayuda en los callejones de la urbe. Además, podremos añadir a nuestra pantalla la situación de nuestro compañero, con una pequeña cámara en la parte derecha superior del monitor.

Habrá que esperar al 8 de enero para ver si este título demuestra que ha corregido los errores de su predecesor, y no solo eso, sino también queda por comprobar como será el modo multijugador, del cual aún no tenemos noticias. Lo unico que sabemos es que podremos jugar online europeos y americanos.

Podemos afirmar que, si nose tuercen las cosas y se pulen pequeños defectos, estamos ante un gran juego.



Nos encontraremos con inocentes retenidos por nuestros enemigos, que deberemos salvar si queremos ser recompensados.

Valoración:

El juego nos ha dejado buenas sensaciones, y tiene todo para consolidarse como uno de los mejores shooters de nueva generacíon. Tampien nos ha llamado la atención tanto el enfoque cooperativo como el hecho de poder tomar decisiones que nos afectarán a lo largo del juego. Habrá que esperar a la version final del juego para comprobar el verdadero potencial del juego

TEXTO: JORGE SERRANO



Silent Hill Shatered Memories

Un viaje a tus propios miedos...

Climax prepara una vuelta a los orígenes de Silent Hill. Anunciado como un remake del primer capítulo, la realidad del proyecto supera ampliamente ese concepto. ¿Estamos ante una reinvención del género survival?



Silent Hill no pasa por sus mejores momentos. Konami sigue intentando encontrar su sitio en una generación que parece sobrepasarle. El quinto capítulo de la saga pasó con más pena que gloria en un intento por revitalizar la saga, en decadencia tras el un cuanto menos controvertido The Room.

En Konami lo saben. Pero también son conscientes de que el pueblo maldito tiene aún mucho que decir. Climax será la encargada de desarrollar una entrega que intenta recuperar la esencia de la franquicia. Ya dieron el primer paso con Origins, y ahora quieren dar otro al frente con un sistema de juego hasta ahora no probado en un survival horror. Shatered Memories es como dicen sus propios creadores "Un viaje a tus propios miedos".

Sobre el papel, y a falta de una prueba jugable que lo demuestre, ha conseguido despertar nuestro interés. El juego toma la historia original de Harry Mason, protagonista del primer capítulo, como punto de partida. Pero ahí aparentemente acaba todo.

Como hace 10 años, mientras



Nieve y un accidente. Harry Mason. Silent Hill. Volver a los orígenes y reescribir la historia puede ser una sabia decisión de cara al futuro de la saga

conducimos por una solitaria carretera, un accidente de coche pone fin a nuestro paseo. Desorientados aún por el golpe, nuestra hija Cheryl ha desaparecido. Esta será, como entonces, nuestra primera toma de contacto con Silent Hill.

Pero nada del juego que recorrimos en PSX nos será familiar. De hecho, es bastante improbable que dos partidas del mismo juego, y jugadas por dos personas diferentes, sean iguales. El argumento se intentará preservar al máximo, pero el camino que cada uno de nosotros recorrerá a través de él será único. Personal.

Esta es la propuesta de Climax. Un viaje interior por nuestros propios miedos. Y no lo dicen por decir, sino que va a estar sustentado de manera real y permanente por un complejo mecanismo de mutación que esconde trás de sí el juego. Silent Hill se irá adaptando en todo momento a nuestra forma de movernos por sus calles.

De esta manera nuestras acciones van a repercutir de manera directa en nuestra forma de jugar. Y no lo va a hacer en base a decisiones que tomemos en determinados momentos motivadas por un sí o un no. La propuesta de Climax es mucho más amplia, ya

El juego plantea un sistema de ramificiaciones continuo. Cada decisión y cada movimiento será interpretado por la máquina para ofrecernos un Silent Hill que se adapte a nuestra personalidad

que absolutamente todo lo que hagamos tendrá una incidencia real en el juego. Según sea nuestra personalidad, así serán los miedos que Silent Hill quiera mostrarnos.

Dicho así puede ser confuso de entender. Así que será mejor explicarlo con ejemplos. En un determinado momento deberemos resolver un puzzle que implica encontrar una llave. Esta llave se encuentra en un escenario donde hay tres maniquíes. La lógica nos lleva a pensar que la llave se encuentra en uno de ellos. Buscamos en el primero y encontramos la llave. Nuestro subconsciente nos dice que hemos tenido suerte, ya que teníamos 1/3 de posiblidades de encontrarla a la primera. La realidad es que cada maniquí esconde una, pero nuestra personalidad ha hecho que elijamos una opción sobre las otras tres. Esa elección la máquina la interpreta de una determinada manera, y puede desembocar que al otro lado de la habitación nos encontremos un escenario u otro. Con unos elementos que varían según la interpretación del juego, que incidirá de manera directa sobre el entorno o el vestuario de nuestros compañeros de viaje. Una ramificación de opciones que se plantea de manera natural y que según sus creadores, rara vez nos daremos cuenta de cual vital es la decisión tomada.

Además, Shatered Memories pretende explotar al máximo las posibilidades que ofrece el hardware de Wii. De esta manera el Wiimote se convierte en una herramienta indispensable. Con él contorlaremos la linterna en todo momento, además de poder localizar y usar los elementos necesarios para resolver cada puzzle. Puzzles que serán eminentemente lógicos, de-

El efecto Silent Hill

Es difícil explicar ahora lo que en su momento supuso el lanzamiento de Silent Hill al mundo. En una época donde los survival horror aún estaban en pañales, Resident Evil y Alone in the Dark repetían sistemáticamente la fórmula de encerrar en un escenario a un ser indefenso frente a extrañas criaturas.

En cambio, la obra de Konami fue más allá, y otorgó un sentido y un argumento a nuestro viaje a través de un escenario donde ocurrían cosas que nuestra cabeza era incapaz de comprender. El instinto natural de protección de lo nuestro, embaucado en una causa perdida en el que el enemigo no es de este mundo. Una lucha psicológica constante en el que cada paso que dábamos nos abocaba más al abismo que a nuestra propia salvación.

Aquellos fueron sus pilares, y lo que le catapultó al éxito. Hoy la serie navega sin personalidad, bajo un nombre que le viene demasiado grande.

Huir de los enemigos siempre será la mejor opción. Somos un padre de familia normal y corriente



jando de lado aquellas locas carreras de arriba a abajo del escenario.

La otra variación que presenta el juego es el mostrarnos a un Harry Mason totalmente humano. Y ésto implica una serie de limitaciones, sobre todo físicas. Las criaturas que surgen del inframundo no van a morir a golpes de tuberías. Y huir siempre va a ser la mejor opción... pero con matices. Aparte de ser mucho menos fuerte que nuestros rivales, también somos mucho más lentos. Así que correr en línea recta es un suicidio anunciado. Para ello debemos entorpecer en todo momento su avance, bien colocando elementos entre ellos y nosotros, o bien usando el ingenio.

Aúnque de momento está siendo desarrollado para Wii, el juego también verá la luz en PSP y PS2, aúnque como es evidente, su jugabilidad se verá adaptada al hardware de cada máquina. Todas las versiones tienen puesto su lanzamiento para el próximo mes de febrero. Y ese será el momento de juzgar el trabajo de Climax.









La linterna volverá a ser nuestro mejor aliado a la hora de desenvolvernos por las macabras calles de la ciudad maldita

Valoración:

Shatered Memories puede suponer una revolución en el género survival, o dar el golpe de gracia a la franquicia de Konami. Desde la pruedencia que otorga la perspectiva del tiempo, las mejoras planteadas en el sistema de juego son atrayentes, pero es necesario valorarlas sobre el terreno para comprender su funcionamiento.

El sistema de ramificación de situaciones continuo que plantea supone, en teoría, poner en práctica el concepto que inspiró Silent Hill en sus orígenes: Que cada uno sea capaz de vivir sus propios miedos. Si realmente funciona, puede ser el punto de partida sobre el que deba basarse la franquicia en sucesivas entregas, visto el errático devenir con el que nos ha venido deleitando las últimas entregas de sobremesa. Veremos.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Lost Planet 2

¿Quién dijo miedo?

La segunda parte de uno de los juegos mas laureados de la generación está a punto de desembarcar en Xbox 360 y Playstation 3. ¿Te lo vas a perder?. Nosotros no.



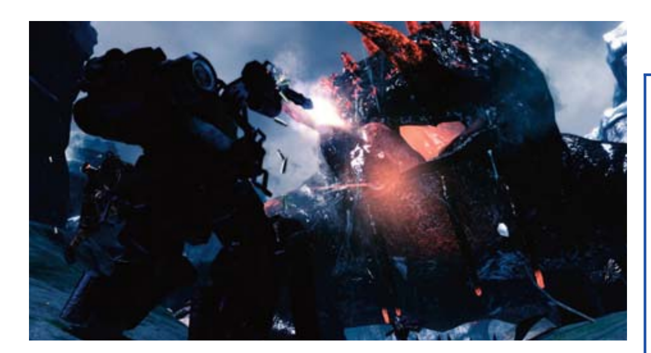
Hace mas de dos años desde que se lanzó en Xbox 360 mediante exclusiva temporal el juego Lost Planet. El juego presentaba un estilo a medio camino entre la aventura y la acción que encandiló a gran cantidad de jugadores por sus novedades en el control, sus posibilidades jugables y por sus notables gráficos.

El juego que nos ocupa en esta ocasión es su predecesor directo, Lost Planet 2. En esta ocasión la aventura se situará varios años después de la primera entrega, mostrándonos un planeta en deshielo, lo que servirá para mostrar unos escenarios menos repetitivos y mas resultones que en la primera entrega. Controlaremos a varios personajes durante la aventura, no habiendo un héroe predefinido, definiéndose con el traspaso de las misiones la trama del juego.

El juego usa una evolución del motor gráfico MT Framework ya utilizado en el Lost Planet original o en juegos de la compañía como Desvil May Cry 4 o Resident Evil 5. Sin duda notaremos la mejoría respecto a la primera entrega. Se mostrarán unos escenarios muy grandes, enemigos enormes y









Los monstruos de gran tamaño serán habituales en esta segunda entrega

además las texturas de todos los componentes del juego estarán mucho mejor definidas que en la primera entrega.

Jugablemente el juego continua la línea mostrada en la primera entrega, siendo el control del personaje igual. Pero Capcom ha querido aún así ir un paso mas allá en este aparado permitiendo partidas cooperativa online de hasta 4 jugadores algo que hará que mas de un jugador online habitual apunte este juego en su lista de futuribles.

Por lo demás todo continua igual, jugabilidad en tercera persona con posibilidad de subirnos a los diferentes mechas, siendo mucho mas variados y numerosos en esta edición, tendremos que seguir haciendo uso del gancho para superar las plataformas mas complicadas y las armas serán también mucho mas numerosas y variadas que en la primera entrega.

El juego saldrá simultáneamente para Xbox 360 y Playstation 3 aunque la fecha de lanzamiento no está confirmada. Disponéis de una demo en el bazar de Xbox.

Valoración:

La experiencia con la demo facilitada por Capcom no podría ser mas gratificante y es las posibilidades jugables que puede mostrar el juego en cuanto a su cooperativo online pueden ser infinitas.

Pese a todo la demo nos deja con ganas de probar un contenido mas avanzado del juego. Desde ya lo esperamos con los dientes largos.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

No More Heroes 2

Desesperate Struggle

Travis Touchdown vuelve a nuestra consola para seguir haciendo de las suyas. Después de varios años, regresará a Santa Destroy con la intención de volver a ser el número uno.

No More Heroes se presentó como un juego diferente a todo lo que habíamos visto hasta la fecha. Algo atípico donde controlaríamos a un personaje con la intención de matar a todos los integrantes del ranking mundial de asesinos, para así conseguir llegar a lo más alto de esa lista. El juego, dotado de un buen control y una excelente jugabilidad consiguió sorprender a todos los usuarios, habidos y por haber, de la consola de Nintendo. Pero la gran pregunta es: ¿conseguirá está nueva entrega estar a la altura de su predecesora?

En *Desesperate Struggle*, la segunda parte de la maravillosa saga No More Heroes, nos volveremos a hacer con el control de nuestro insólito aunque único protagonista: Travis Touchdown. La historia se desarrollará de nuevo en Santa Destroy, aunque notaremos la ciudad un poco cambiada ya que está siendo convertida en una zona turística. El guión será bastante más profundo, por lo que nos encontraremos con una historia muy bien organizada y mucho más adulta que empezará explicándonos la historia de Travis: cómo ha descendido hasta el número 51 del ranking y por qué, tras armarse con la motivación necesaria, decide volver al mundo de los asesinos con la intención de recuperar su trono y volver a ser el número uno.

Nos encontraremos con una infinidad de novedades, como por ejemplo los combates, que dejarán de ser uno contra uno, lo que significa que podremos pelear al mismo tiempo contra más de un enemigo. También podremos luchar con más de una katana al mismo tiempo, concretamente con dos, una en cada mano. Controlaremos a otro personaje ade-

más de Travis (tanto por el mundo como en los combates) por lo que habrá zonas donde jugaremos con uno o con otro, aunque no podremos alternar los personajes a nuestro antojo. Notaremos la moto de Travis un poquito diferente, ya que éste habrá hechos cambios en ella.

Gracias a esto tendremos un mejor control de la misma y podremos hacer cosas que antes, en el juego anterior, no podíamos hacer.

Finalmente, y por si todo esto fuera poco, tendremos alrededor de 50 combates, una cifra bastante alta teniendo en cuenta que tendremos que salir victorioso de todos estos combates para llegar a lo más alto, el puesto número uno del ranking mundial de asesinos.

La calidad gráfica será similar a la anterior entrega, pero notaremos una pequeña mejoría.

Valoración:

Aún tendremos que esperar hasta el año que viene para ver si realmente esta segunda parte está a la altura de la primera. Pero viendo todas las novedades parece que el juego volverá a sorprender y que resolverá o mejorará todos los puntos flacos del primer juego.

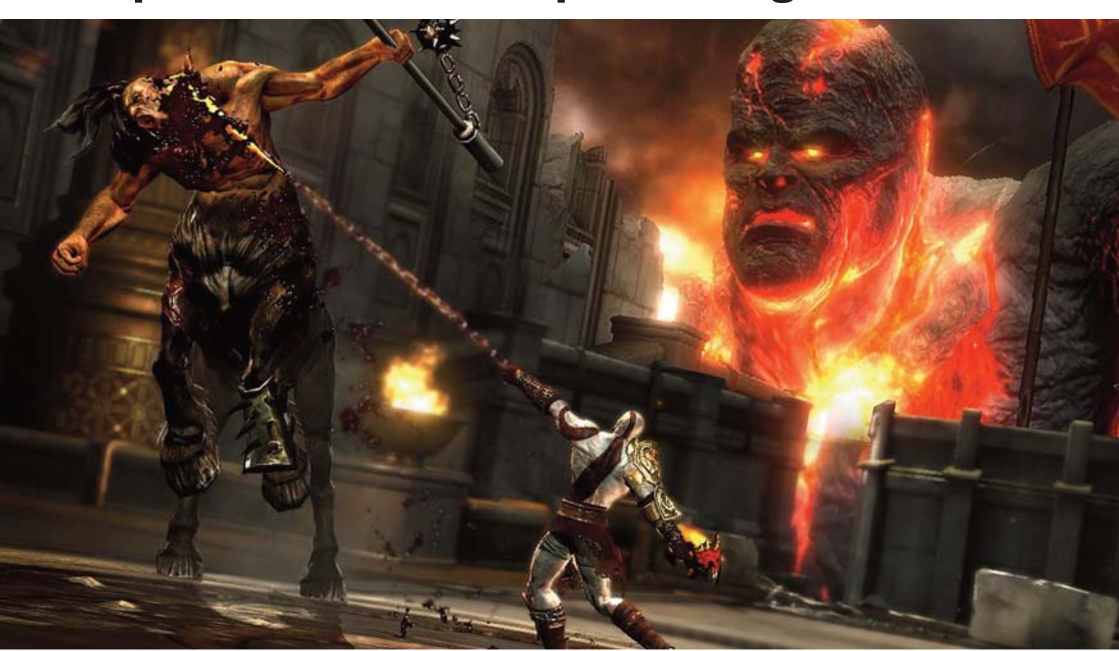
TEXTO: MARC ALCAINA G.



Ahora podremos controlar una katana con cada mano, por lo que tendremos una mejor variedad de ataques y un sistema de lucha más completo.

God of War Collection

Un aperitivo en HD a la espera del regreso de Kratos



Sony ofrece una nueva oportunidad a los que no jugaron a las dos primeras entregas de God of War, y a los que lo hicieron la posibilidad de hacerlo en HD. Es lo que tiene la no compatibilidad de PS3 con PS2.

Somos muchos los que pensamos que la falta de compatibilidad de PS3 con PS2 no es un problema técnico, si no más bien una estrategia de marketing de Sony y he aquí una prueba más, piensan lanzar los mejores títulos de su anterior consola remasterizados en alta definición para la generación actual. Esto en si no es ni bueno ni malo, da la oportunidad a todos los que no lo jugaron de disfrutar de grandes títulos como las dos primeras entregas de God of War y a los que sí los disfrutaron en PS2 de hacerlo de nuevo en un pack con mejores gráficos y algunos extras.

Sony confirmó hace unas semanas que God of War Collection incluye lista de trofeos

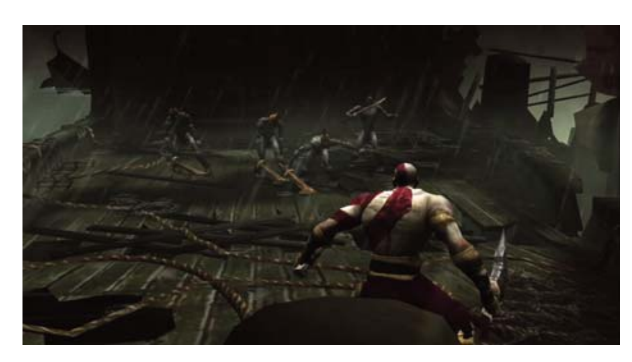
Cuando leas estas líneas God of War Collection ya estará en las tiendas americanas, incluyendo los dos primeros títulos del juego y la demo del God of War III que se llevó al pasado E3 que estará en tiendas en primavera de 2010. Solo un poco antes podremos disfrutar los europeos de este God of War Collection.

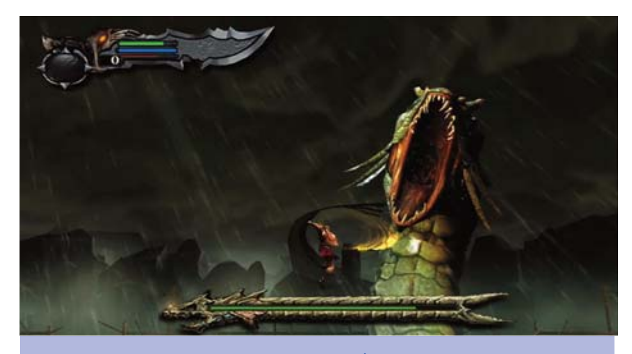
Los dos primeros títulos se han remasterizado en alta definición (720p) para que Kratos luzca a la altura de la nueva generación e incluirá extras que no se han definido; lo que sin duda seguirá igual es la cantidad de sangre, acción y violencia que conviertieron a los dos God of War de PS2 en dos de los mejores juegos de la plataforma de Sony.

En el primer God of War tomamos el papel de Kratos, un general espartano al servicio de los dioses de la mitología griega que se revela contra Ares, dios de la guerra contra el cual inicia una









God of War Collection incluirá la demo del esperado God of War III, previsto para primavera de 2010 en exclusiva para PS3

guerra en la que se ve ayudado por otros dioses que ven una amenaza en el ansia de poder de Ares, esto es solo el comienzo de las aventuras ya que en el segundo título, Kratos, ya convertido en un dios de la guerra, amenaza con destruir a toda Grecia, ya que un general espartano lo invoca para lograr la "Gloria de Esparta", luego llega Atenea y le dice que no destruya la ciudad o ya no podrá protegerlo, pero Kratos la ignora y comienza una nueva aventura que le llevará por nuevas localizaciones basadas en la mitologia griega.

Otra novedad que sin duda agradeceran los nuevos jugadores de God of War Collection es que Sony ha incluido trofeos a desbloquear por los jugadores. Un motivo más para que muchos jugadores retomen las aventuras de Kratos.

Una pena que la recopilación no incluya el God of War: Chains of Olympus que apareción en exclusiva para PSP y narra lo sucedido entre los dos juegos de PS2 que conforman este God of War Collection, hubiese sido todo un detalle.

Valoración:

Sin duda una buena opción para quien no lo haya jugado en PS2 y para todo aquel que lo quiera tener en alta definición. Tanto God of War como su secuela son juegazos que ningún jugón de pro se debería perder por lo que ninguna objeción a este respecto. Otra cosa sería si esto se empieza a popularizar y juegos que no tienen la calidad de los dos GoW se ponen de nuevo a la venta, aprovechando la no compatibilidad con PS3, con un pequeño lavado de cara con el único objetivo de hacer caja.

Los dos primeros God of War son un buen aperitivo en alta resolución a la espera de la tercera parte, más aún cuando incluye la demo del retorno de Kratos a consolas.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



desarrolla: infinity ward · **distribuidor:** activision · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:**+18

Call of Duty: Modern Warfare 2

Bienvenido a la Task Force 141

La primera secuela de Call of Duty ya está aquí. "Soap" McTavish regresa como capitán para acabar con la nueva amenaza terrorista de la forma más espectacular posible. Prepárate para la mejor Guerra Moderna.

5 días le han bastado a Call of Duty: Modern Warfare 2 para convertirse en el lanzamiento más importante de la industria del entretenimiento. Unas cifras de ventas record y una recaudación multimillonaria hacen que lo sea, pero también el trabajo realizado por Infinity Ward.

El primer Modern Warfare dejó el listón muy alto con un modo Campaña que combinaba acción frenética con infiltración, haciendo que superarse fuera una ardua tarea, pero los chicos de California lo han conseguido.

La historia continúa 5 años después de acabar con la última amenaza terrorista, Inram Zakaev y con la aparición de Vladimir Makarov, antiguo aliado de Zakaev, quien se hace con el control de Rusia para llevar a cabo la mayor ofensiva militar contra Estados Unidos que se ha hecho nunca. Para ello cuenta con la ayuda de sus contactos en Brasil y Afganistán, quienes le proporcionan el arsenal necesario y les informa de la posición enemiga.

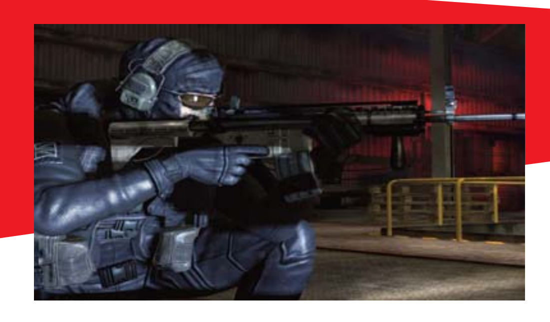
Nueva unidad

Ante esta nueva amenaza mundial el General Sheperd crea la Task Force 141, formada por el sargento Gary "Roach" Anderson, el capitan "Soap" McTavish, el Ranger Joseph Allen y el enigmático Ghost. A partir de aquí comienza nuestra lucha contra el terrorismo a lo largo del mundo: desde Afganistán hasta Río de Janeiro pasando por Rusia y Washington DC, el corazón de los Estados Unidos.

Nos encontramos con una trama más elaborada que en la anterior, con giros inesperados

La nueva trama está más elaborada que la anterior, con momentos que se quedarán grabados en la retina del jugador.





que cambiarán el rumbo del juego. Controlamos a Roach e iremos acompañados por Soap o Ghost dependiendo de la misión. Como se vio en los tráilers no todas las misiones serán a pie, también tendremos oportunidad de controlar un vehículo.

Guerra moderna

Una de las claves del primer Modern Warfare fue su apartado técnico, que le convirtió en uno de los títulos más foto realistas que se han visto. Esta secuela sigue la misma línea, pero superándose gracias al uso del IW 4.0, el motor gráfico creado por Infinity Ward. 60 fotogramas por segundo hacen que se mueva con una gran fluidez en todo momento, ofreciendo un espectáculo visual cada vez que hay una explosión o un tiroteo. Esta tasa de imágenes por segundo requiere que se reduzca la calidad de las texturas de algunos elementos del escenario, pero el resultado general sigue siendo excelente.

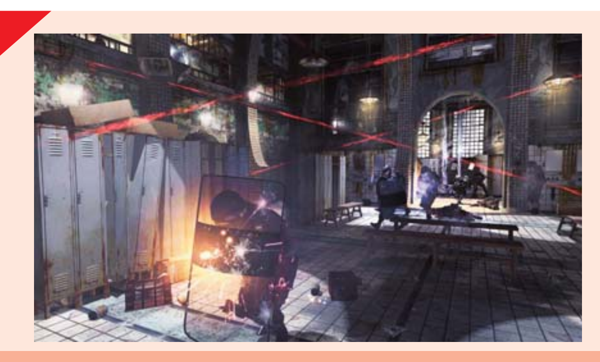
El motor de físicas también ha sufrido mejoras permitiendo un mayor número de objetos destructibles en pantalla, como pueden ser puertas y ventanas. Además, el motor es capaz de calcular la resistencia de estos objetos frente al daño que le apliquemos, por lo que tendrán una respuesta distinta ante los diferentes tipos de armas. Los escenarios en los que se desarrolla la historia provocan la aparición de los efectos climatológicos, con una gran representación en pantalla y un importante papel en la jugabilidad.

Uno de los puntos más criticados de la anterior entrega era el respawn infinito de los enemigos, que se ha arreglado con una IA dinámica que hace que los hostiles reaparezcan en un lugar diferente del escenario. Esta mejora es más apreciable en entornos amplios y abiertos, pues en un escenario pequeño el cambio de posición es casi inapreciable.

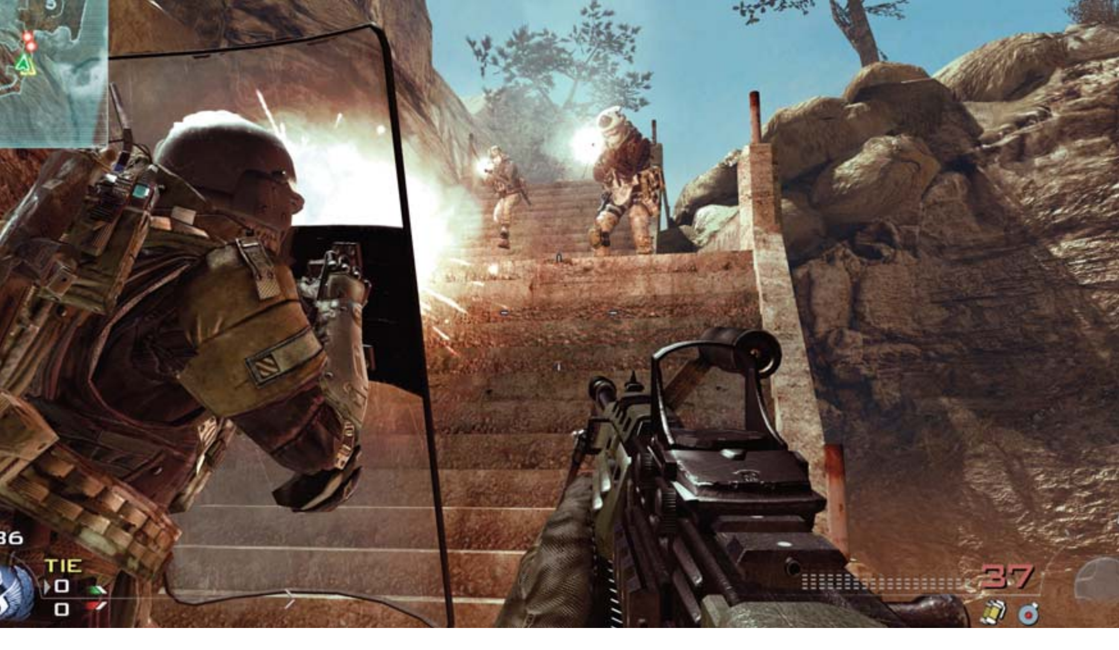
El apartado sonoro está al mismo nivel que el gráfico. Unos efectos sonoros muy cuidados, incluyendo los provocados por los efectos climáticos, y un doblaje

Lleno de polémica

Como no podía ser de otra manera, Modern Warfare 2 ha sido recibido por la censura debido a su contenido violento, concretamente por la tercera misión del juego. Numerosas asociaciones y gobiernos han pedido que se censure -como en Rusia- e incluso que sea retirado de las tiendas -lo que están intentando en Australia- por miedo a que nos convirtamos en "terroristas virtuales" y llevemos lo que vemos en el juego a la realidad. Parece ser que a esta gente le da igual el símbolo "+18" que figura en la portada y que nada más comenzar a jugar te de la opción de saltarte dicha misión.



Special Ops, un modo cooperativo donde dos jugadores deberán superar todas las misiones para conseguir las 69 estrellas.



que no tiene nada que envidiar al original.

Escasa duración

La historia se divide en tres actos y puede ser jugada en 4 niveles de dificultad: Novato, Profesional, Curtido y Veterano. Se ha añadido la posibilidad de cambiar la dificultad durante la partida si nos encontramos con una misión extremadamente difícil. El apartado más criticable es la duración del Modo Campaña, pues en poco más de 5 horas se puede superar en dificultad Profesional, llegando hasta las 8 horas en Veterano. La frase "corto pero intenso" no sirve para justificar la escasa duración de la historia.

Special Ops

Todos aquellos que dispongan de conexión a Internet disfrutarán de unos de los modos multijugador más completos que se puede encontrar a día de hoy. La ausencia del cooperativo en la Campaña se soluciona con la inclusión de un modo para dos jugadores formado por 23 misiones ambientadas en escenarios de la campaña y en otros creados para este modo llamado Operaciones Especiales. Puede ser jugado de forma individual, a pantalla partida o de forma online. El objetivo es obtener el mayor número de estrellas posibles (tres) en cada una de las misiones hasta conseguir las 69 insignias totales.

Es el multijugador competitivo el que centra toda la atención y el que aporta más vida al juego completo. La principal novedad reside en la migración de host en caso de que éste abandone la partida. Sólo tardará unos segundos en encontrar uno nuevo y la partida continuará. Se ha

EL MODO CAMPAÑA SIGUE APOSTANDO POR LA ESPECTACULARIDAD Y EL MULTIJUGADOR RECIBE NUMEROSAS Y JUGOSAS NOVEDADES

La espectacularidad que posee Call of Duty 4 sigue presente en su secuela aunque potenciada. Viviremos momentos más intensos, tanto en solitario como acompañados. Y cuando decimos que sigue en su línea también nos referimos a la duración, muy corta para la secuela de un título que pecaba de lo mismo.

COMPLETO MULTIJUGADOR

Nuevos cooperativo, nuevos accesorios, nuevas ventajas, posibilidades de personalización, búsqueda de un nuevo host... Pero también tiene deficiencias: un menor número de jugadores y la ausencia de servidores dedicados en la versión de PC, algo que no ha sentado muy bien entre la comunidad de jugadores.

potenciado la personalización de nuestro personaje con la añadidura de nuevos tipos de "perks" o ventajas que mejoran con cada subida de nivel. También se ha incluido la posibilidad de añadir dos accesorios a las armas con una de estas ventajas.

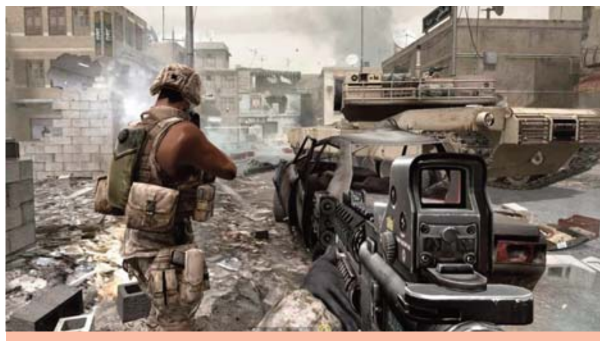
En cuando a los accesorios, a los clásicos silenciadores, miras de punto rojo, lanzagranadas y mirillas ACOG se les suma el sensor de ritmo cardiaco, el sensor térmico, las balas de punta encamisada, la visión holográfica y los cargadores ampliados. Estos accesorios tienen sus ventajas e inconvenientes. El sensor de ritmo de cardiaco nos permite conocer la posición enemigo, pero nos hace más lentos. Si ponemos un silenciador a un rifle francotirador no alertaremos al enemigo, pero perderemos alcance.

También se ha ampliado el número de modos con nuevas incorporaciones como Dominio y Demolición. Pero por otro lado se ha reducido el número máximo de jugadores por partida. Si en Call of Duty 4 el máximo eran 24 jugadores en determinados modos ahora son 18. También se ha añadido la posibilidad de jugar con cámara en tercera persona, pero no en todas las modalidades y se ha "capado" el uso de las Xbox Live Party en la mayoría de modos.

Conclusión

Los chicos de Infinity Ward han mejorado el trabajo realizado el trabajo realizado en Modern Warfare para brindarnos uno de los mejores títulos de acción del mercado -candidato a GOTY- y el lanzamiento más importante de la industria del entretenimiento.

Recomendamos Modern Warfare 2 especialmente a los que tengan conexión a Internet y jueguen a menudo de forma online, sino no compensará gastarse 70€ en la versión para consola debido a la escasa duración de su Campaña. Por otro lado, para los que jueguen online el modo multijugador puede aportarles meses, incluso años, de juego.



Los nuevos accesorios, ventajas y rachas de muertes darán mucho juego y harán que las partidas sean más reñidas.

Conclusiones:

Si te gusto el primer Modern Warfare su secuela te encantará, aunque a lo mejor no tanto la duración de la campaña, pese a su intensidad. El multijugador te dará meses y meses de juego.

Alternativas:

Call of Duty 4: Modern Warfare si todavía no has jugado. En la misma línea tenemos a Operation Flashpoint: Dragon Rising.

Positivo:

- Su apartado técnico
- Algunos momentos de la campaña
- El multijugador

Negativo:

- Muy corto
- Que el Modo Historia no tenga cooperativo

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	95
sonido	90
jugabilidad	95
duración	80
total	**90**

Una segunda opinión:

Sin duda alguna el shooter del año. Su campaña es corta pero intensa. El mayor número de horas lo encontraremos en el modo cooperativo y multijugador.

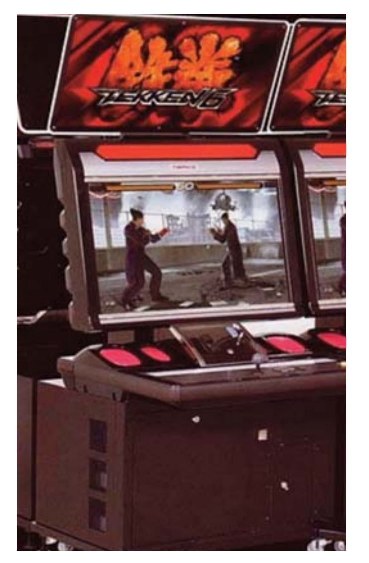
Jose Luis Parreño

desarrolla: namco-bandai · **distribuidor:** namco-bandai · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+12

Tekken 6

La espera ha merecido la pena.

Uno de los juegos insignia de la marca Playstation llega a PS3 y Xbox 360 demostrando que no le falta calidad para codearse con los mejores del genero. Get ready for the next battle?



Muchas cosas han cambiado desde que Sony presentase el Tekken 6 de Namco como uno de los juegos mas esperados en exclusiva para su futura Playstation 3. Desde la fusión de Namco con Bandai, hasta el inesperado anuncio de Tekken 6 para Xbox 360 han hecho que en estos mas de dos años de espera Tekken 6 no haya dejado de estar en la cima de la actualidad del videojuego. Pero no podemos olvidar que el juego hace casi dos años que fue lanzado en recreativas, llegando meses después la revisión Bloodline Rebellion en la que se basa está conversión a consola domestica de Tekken, y eso se nota. Se nota en que gráficamente no es tan sorprendente como pueden serlo juegos que se están lanzando actualmente, Modern Warfare 2 por poner un ejemplo, pero también se nota en que ciertos aspectos como los modos de juego han sido depurados y ampliados hasta límites in-

Pese a que Tekken 6 nos llega con 2 años de retraso con respecto a la versión arcade, su calidad general es indiscutible.





sospechados.

Desde la primera partida nos daremos cuenta de la amplitud jugable que presenta esta sexta entrega de Tekken. Cuarenta luchadores diferentes y claramente diferenciados en su mayoría por su estilo de combate. Ascenso en el grado de control del luchador, con el estilo que ya implantó Virtua Fighter hace unos años en su cuarta entrega y que estaba genialmente implementado en Tekken 5 Dark Resurrection haciendo que cada combate fuese mas complicado a medida que profundizábamos en el manejo del personaje. Escenarios destructibles y con varias alturas, los cuales dan una espectacularidad y variedad a los combates difícilmente comparable a otros juegos de lucha, y una cantidad de modos de juego y minijuegos entre los que destacan el ya clásico modo arcade, el modo campaña y el modo online.

Gráficamente Tekken 6 luce muy bien pese a que la versión original fuese lanzada en arcades hace dos años. Los personajes presentan un diseño realmente bueno y lleno de detalles, aunque no todos los personajes presentan el mismo grado de cuidado en su diseño y en ocasiones se visualizan un tanto estáticos, lo que resta realismo al juego. Los escenarios son gráficamente de lo mejor que se puede ver en un juego de lucha, están llenos de detalles y presentan una cantidad de sorpresas y posibilidades de destrucción que no dejará de sorprendernos. Además los golpes continúan contando con los típicos efectos gráficos clásicos de la saga Tekken en los que junto a los golpes mas poderosos de los personajes se muestra un rayo o una llamarada dando mayor contundencia y espectacularidad al



Azazel es el jefe final de Tekken 6. Un monstruo al que combatir de un modo totalmente diferente respecto al resto de luchadores y que parece mas propio de un God of War que de Tekken. No han podido elegir un jefe final más desafortunado.









juego.

Para poner la guinda al apartado, se han introducido una serie de enemigos de gran tamaño que pese a que su aparición en el juego es mas que discutible y anecdotica no se puede negar que tienen un aspecto realmente sorprendente.

El apartado sonoro está en la línea de los otros Tekken y es que no puede ser calificado con otro calificativo que el de sobresaliente. Cada escenario tiene una melodía diferente en función del estilo del personaje que luche en él o del estilo que presente el escenario en el que se combate, de este modo no sonará igual un combate que luchemos en España que uno que combatamos en la Jungla. Nos sorprenderán algunas melodías diseñadas para los escenarios mas fantasiosos y extravagantes del juego. Los efectos de sonido presentan también un gran nivel, estando los luchadores perfectamente caracterizados en sus voces y sonidos, así como los golpes y movimientos de cada uno.

El apartado jugable es sin lugar a dudas el mas discutido del juego por lo inestable que se presenta.

La profundidad de los personajes está fuera de toda duda, superando el centenar de movimientos cada personaje, lo que hará que dominar a fondo a un personaje nos lleve mucho tiempo, pero por otro lado la compensación entre personajes se antoja realmente mal implementada, es decir, hay movimientos realmente contundentes que son excesivamente sencillos de realizar, lo que provoca que los jugadores novatos se limiten a repetir continuamente el mismo combo, el cual, lejos de ser fácilmente esquivable por los jugadores mas experimentados hará que sufran muchísimo para ganar un combate que en condiciones normales, por técnica, tendrían que dominar.



Y es que Namco siempre se ha posicionado por este estilo en su saga Tekken, algo que les ha llevado durante un tiempo al liderato del género beat´em up, pero que a los jugadores mas competitivos no termina de convencer lo mas mínimo.
Por otro lado, los opciones online son muy amplias y están realmente bien implementadas, pero se ven afectadas por la descompensación entre luchadores lo que hace que muchos de los personajes del plantel de luchadores sean inservibles en el modo online si se quiere disputar con posibilidades un combate.
El modo campaña también es uno de los modos mas celebrados de esta sexta entrega de Tekken, ya que nos presenta una historia narrada a base de pequeños videos en la que nos contará la aventura de Lars y Alyssa Boskonovitch. Un modo que está realmente bien implementado y que supone un soplo de aire fresco en los modos historia típicos, los cuales resultaban demasiado repetitivos y previsibles.
Además de los modos anteriormente citados dispondremos del modo arcade, el cual será idéntico al de la recreativa, además de todo tipo de torneos y diferentes modos clásicos de la saga Tekken.

La duración es muy amplia por su multitud de modos de juego y opciones, aunque se verá truncada para algunos jugadores por las características de combate que presenta el juego y sus correspondientes consecuencias en el modo online.



Conclusiones:

Tekken se supera a si mismo con esta sexta entrega. Muy bueno en todos los aspectos no dejará indiferente a ningún jugador, o lo amas por como virtudes o lo odias por sus defectos..

Alternativas:

Virtua Fighter 5 es el referente en cuanto a juegos de lucha 3D, aunque menos espectacular y mucho mas difícil de dominar. Soul Calibur IV es también una gran alternativa y mucho mas asequible. Street Fighter IV presenta un estilo diferente.

Positivo:

- El modo campaña.
- La cantidad de personajes diponibles.

Negativo:

- Sistema de control descompensado.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	90
sonido	93
jugabilidad	82
duración	94
total	89

Una segunda opinión:

Gran juego de lucha, aunque técnicamente tendrían que haberlo retocado. El modo campaña ha sido un acierto, es entretenido pero no mas que eso. El modo arcade y el online será donde mas horas pasareis. Sin duda Tekken 6 es una buen inversión.

Jose Luis Parreño



desarrolla: turn 10 · **distribuidor:** microsoft · **género:** conducción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,95 € · **edad:**+3

Forza Motorsport 3

¿Te gusta conducir?

Tras dos entregas la saga Forza Motorsport se ha ganado el respeto de crítica y público en el campo de los simuladores de conducción, convirtiéndose en la principal alternativa a Gran Turismo.

"Convertir a los amantes de los coches en jugadores y a los jugadores en amantes de los coches", ese es el objetivo que se han propuesto los chicos de Turn 10 para esta tercera entrega y lo consiguen gracias a que nos encontramos ante un título más accesible en todos los aspectos.

400 coches y 100 circuitos - algunos de ellos variantes de los ya incluidos- es lo que nos depara este 'Forza', desde el infierno verde de Nurbürgring hasta las curvas de Fujimi Kaido, una delicia para los amantes del drift. En cuanto a los coches disponibles, podemos encontrar grandes clásicos de Ferrari, un Bugatti con 1.001 caballos y clásicos de los rallies como el Renault R5 Turbo y el Audi Quattro.

Rediseño

Lo primero que llama la atención es el cambio estético que han sufrido los menús, en tonos blancos que aportan más sencillez y limpieza. Una conocida voz nos ayudará a desplazarnos por los menús con más facilidad y nos comentará lo que nos encontraremos en cada uno de ellos. Las opciones de juego son las mismas salvo por los cambios estéticos que comentamos y un cambio en el planteamiento del Modo Carrera.

Al acceder a este modo nos encontraremos con un calendario donde tendremos que elegir las pruebas que queramos disputar, que se irán alternando con el campeonato mundial que se celebra cada fin de semana hasta acabar la temporada. También podemos acceder al listado completo de las pruebas para ver las

El cambio estético le aporta un toque más profesional y elegante que facilita el trabajo a la ahora de navegar por los menús.





que nos quedan por completar.

Cambio de reglajes

El punto fuerte sigue siendo las posibilidades de tuneo y personalización de los vehículos. En la opción de tuneo podremos cambiar los reglajes de cualquier pieza, desde la presión de los neumáticos para un mejor control hasta la relación de marchas, para una mayor aceleración o para alcanzar más velocidad máxima. Antes de cada carrera podemos elegir la dificultad: Fácil, Medio, Difícil, Avanzado o Experto; pero podemos seleccionar las ayudas que queramos que estén activadas: freno automático, freno antibloqueo, control de estabilidad, control de tracción, IA de los rivales... La desactivación de estas ayudas nos aportará más dinero al final de cada carrera, pero también más diversión a la hora de conducir.

El Modo Foto también ha sufrido añadidos con el fin de que podamos sacar fotos con más calidad. Existe la posibilidad de aplicar filtros, diferentes enfoques y ángulos, para después subirlas, si queremos, a la web oficial de Forza Motorsport. Como curiosidad, si observamos nuestro vehículo tomando una curva desde este modo apreciaremos como se inclinan los neumáticos en las curvas.

La principal diferencia respecto a la anterior entrega es el apartado gráfico que ofrece Forza 3. El engine utilizado hace que el juego se mueva a 60 fotogramas por segundo, una cifra constante que permite que tanto vehículos como circuitos tengan un número de polígonos superior al de la anterior entrega y un notable nivel de detalle. Una vez más se nota el uso del antiliasing, pero no acaba de ser suficiente, pues los dientes de sierra siguen siendo apreciables en determinados coches y trazados.

Algunos vehículos, como el Bugatti Veyron, fueron escaneados minuciosamente para que tuviesen una representación perfecta en el juego. Los circuitos también han sido escaneados

Las ausencias

Pese al gran acabado técnico que presenta y a la experiencia de conducción que ofrece, *Forza 3* cuenta con sonadas ausencias que a estas alturas no debería tener. Hablamos de los efectos climáticos y las carreras nocturnas, que siguen sin estar presentes. De haber contado con una buena representación de estos efectos climáticos y carreras nocturnas Forza Motorsport 3 se hubiese colocado como el mejor simulador de consola.

No sabemos si la decisión de no incluirlos ha sido por motivos técnicos, pero esperamos que para una futura entrega estén presentes, así como un mayor número de vehículos en pista.



La calidad de la vista interior “ingame” no ofrece la calidad de títulos como GRID, DiRT 2 o NFS: Shift.



para poder reflejar cada detalle de la pista, como los desniveles y pequeños saltos que afectan a la conducción.

La iluminación es otro apartado a destacar, pues aporta más calidad al conjunto del juego. Se puede apreciar como los rayos de luz atraviesan la pista y se refractan en los vehículos.

Tenemos un amplio abanico de cámaras para elegir: dos exteriores, una en primera persona, una sobre el capo y la cámara interior. Esta última es una de las novedades, pues por primera vez en la saga podremos pilotar un coche desde la vista de cabina. Aunque esta cámara ofrece una buena sensación de conducción no está tan trabajada como la de títulos como DiRT 2, pues el nivel de detalle es bastante menor. Otro punto a remarcar es el

FORZA MOTORSPORT 3 RECIBE NUEVOS TIPOS DE PRUEBAS: DRIFT Y DRAG, CON CIRCUITOS APROPIADOS PARA PRACTICARLAS.

A las carreras de toda la vida y a las de resistencia se les suma ahora dos nuevos tipos: Drift y Drag. Estas dos nuevas disciplinas con circuitos "adaptados" para practicarlas. En el caso de las de Drag las pruebas se realizarán en una recta de longuitud variable. El Dodge Charger o el Pontiac GTO son vehículos idóneos para esta prueba.

ENCADENA LAS CURVAS

El regreso de Fujimi Kaido a la saga Forza trae consigo la inclusión de pruebas de Drift, donde los pilotos demuestran su destreza cruzando el coche en cada curva. El objetivo es obtener el mayor número de puntos posibles, para ello se valorará la velocidad del coche, el grado de derrape y la distancia al borde de la carretera.

grado de giro del volante, muy inferior al de un vehículo real. Esto se puede ver al tomar una orquilla, por ejemplo.

En cuanto al apartado sonoro, los efectos han sido muy cuidados, tanto el rugido del motor de cada vehículo como el sonido de los neumáticos derrapando sobre el asfalto o el impacto de los coches.

Sistema de daños

Esta es una de las claves del éxito de la saga. Forza Motorsport 3 ofrece, a día de hoy, el sistema de daños más realista que podamos ver un simulador de conducción en consola. Al ya completo sistema de daños de la anterior entrega se le mejoran ciertos detalles y se le añaden novedades. El motor de físicas ha sido mejorado para ofrecer unos resultados más realistas tanto en pequeños desperfectos de la carrocería

como en grandes siniestros. Ahora podemos apreciar con más detalle los rasponazos que quedan en la carrocería tras tocarnos con otro vehículo o un muro, por ejemplo.

La novedad más significativa, sin duda, es la posibilidad de los coches vuelquen si se dan las circunstancias adecuadas. Normalmente se producirá cuando choquemos contra un muro u otro coche a gran velocidad, pero no siempre con el resultado esperado. Si colisionamos de frente contra un oponente el resultado puede no ser el que imaginemos, bien porque las consecuencias tras el golpe son mínimas o todo lo contrario. Los daños mecánicos siguen indicándose a través de la pantalla mediante una "plantilla" con los componentes que pueden dañarse. Aún quedan algunos elementos por mejorar para que la representación de los daños sea lo más realista posible.

Comunidad Online

Uno de los apartados más trabajados es el multijugador. Turn 10 se ha empeñado en mejorar la comunidad online del juego mediante nuevas opciones. Si se nos da bien la creación de vinilos podemos acudir al Escaparate y ponerle un precio a nuestra última creación para que otros jugadores nos lo compren.

En cuanto a las partidas multijugador utiliza un sistema similar al anterior. Tenemos opción de jugar una partida rápida buscando entre las disponibles, o, si queremos, podemos crear una para invitar a los amigos.

En conclusión, estamos ante el simulador de conducción más completo que podemos encontrar a día de hoy en consola, aunque nos quedamos con la sensación de que con unos meses más de desarrollo podía haber mejorado detalles como la vista interior o el sistema de daños. Aún así es compra obligada para todos los que disfrutan de los juegos de conducción, tanto arcade como simulación, y para los amantes del motor.



Las pruebas de Drift pueden ser de lo más divertidas siempre que dominemos la técnica, sino habrá que seguir prácticando hasta controlarlo.

Conclusiones:

Forza Motorsport 3 es mejor que la anterior entrega en todos los aspectos. Mejora algunos apartados y añade nuevos elementos para ofrecer la conducción más realista.

Alternativas:

Si te gusta la conducción arcade la mejor opción será DiRT 2, si prefieres algo a medio camino entre arcade y simulación tu juego es NFS: Shift.

Positivo:

- Apartado técnico espectacular
- Posibilidades de personalización
- Más accesible

Negativo:

- El sistema de daños en algunos momentos
- Faltan más coches en pista

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	90
duración	95
total	**90**

Una segunda opinión:

La mejora respecto a la segunda entrega es más que notable en todos sus apartados. Posiblemente el mejor simulador de conducción en el mercado hasta la fecha.

Jose Luis Parreño



desarrolla: Gearbox Software · **distribuidor:** 2K Games · **género:** RPS · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

Borderlands

Bienvenidos a Pandora

Llega uno de los juegos más sorprendentes del año. Sin hacer demasiado ruido, Gearbox Software nos trae un juego cuanto menos atípico y con uno de los mejores modos cooperativos del mercado

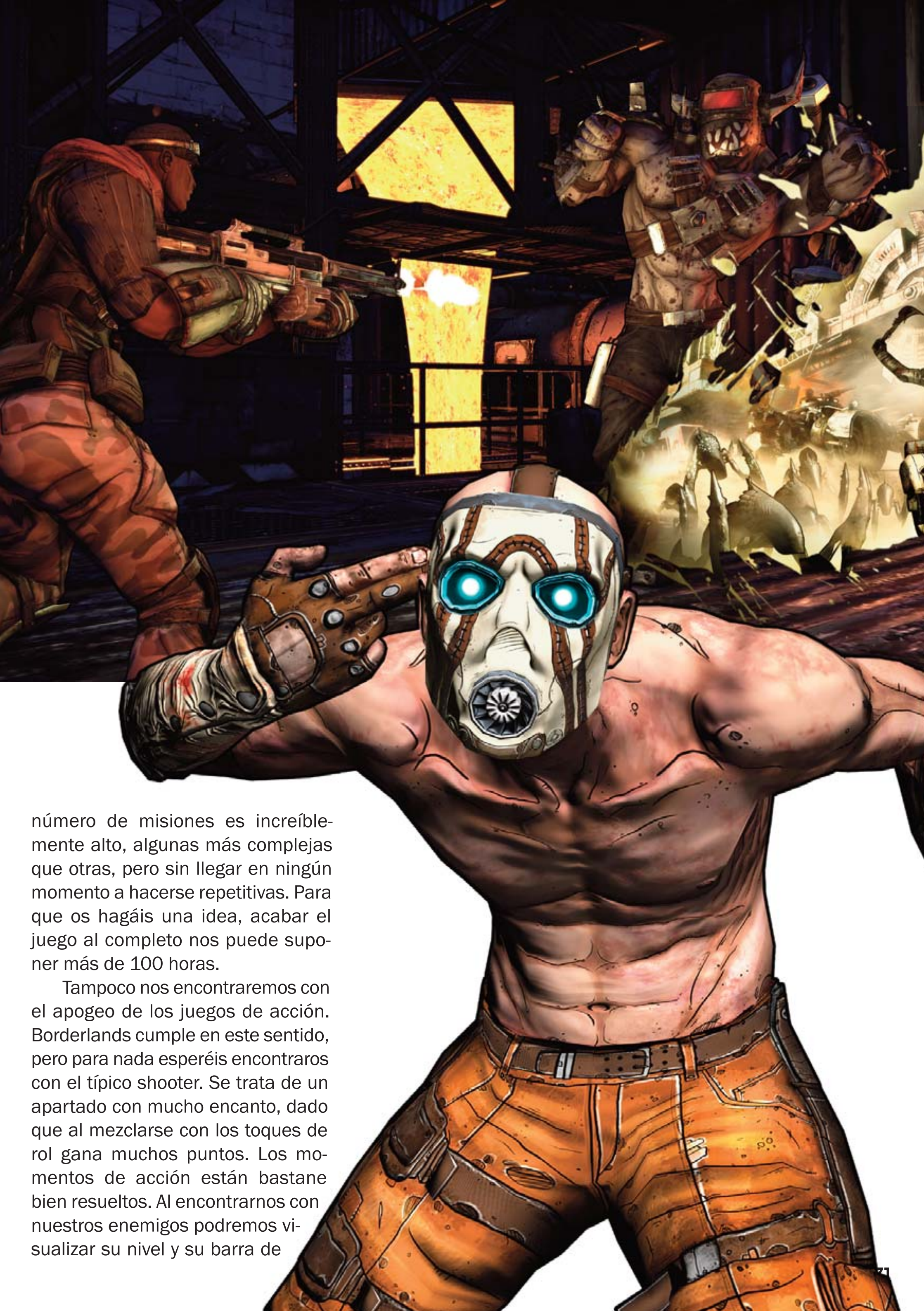
Borderlands llega a las tiendas casi sin que nos demos cuenta. No se trata de un título del que se haya hablado demasiado en los medios, ni en el que se hayan invertido grandes cantidades en publicidad. En apenas 2 meses se nos ha venido encima.

Y bueno, ¿un shooter más?. Las apariencias engañan. Según sus propios desarrolladores se trata de un RPS (Role playing shooter), es decir, una mezcla entre shooter y juego de rol. ¡Anda, un clon de Fallout!. Tampoco, Borderlands es un juego con personalidad propia.

Como juego de rol, deficiente. Su argumento es demasiado simplón y típico. Nuestra misión será viajar a Pandora, un planeta árido y lleno de peligros, para encontrar una cámara llena de tecnologías desconocidas de la que se habla en las leyendas. Al iniciar la partida, deberemos elegir uno de los cuatro personajes jugables, cada uno con sus habilidades y atributos. La motivación para viajar a Pandora es la aparición de un ángel que nos dice que vayamos porque sí, y que nos irá guiando de tanto en tanto en nuestra aventura.

Dejando de lado la profundidad argumental, Borderlands coge del género el desarrollo del personaje. Además del sistema de niveles, podremos ir adquiriendo habilidades y perfilando nuestro personaje según prefiramos. También encontraremos una cantidad enorme de objetos y armas como si un juego de rol se tratara.

El mundo que nos encontraremos es extenso, pero con muy pocos PNJ que se limitarán a darnos misiones y más misiones sin sentido. Y es que el avance del juego se basa en esto, ir haciendo misiones. Para realizar estas misiones se nos recomienda un nivel de jugador adecuado, por lo que tendremos que ir intercalando misiones secundarias y relacionadas con la historia. El



número de misiones es increíblemente alto, algunas más complejas que otras, pero sin llegar en ningún momento a hacerse repetitivas. Para que os hagáis una idea, acabar el juego al completo nos puede suponer más de 100 horas.

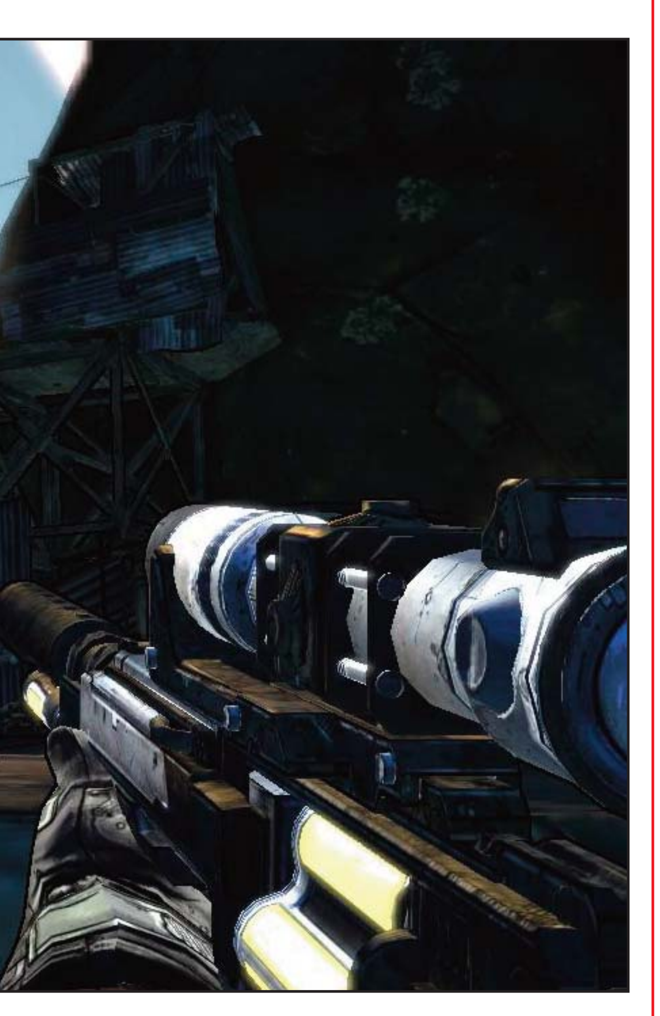
Tampoco nos encontraremos con el apogeo de los juegos de acción. Borderlands cumple en este sentido, pero para nada esperéis encontraros con el típico shooter. Se trata de un apartado con mucho encanto, dado que al mezclarse con los toques de rol gana muchos puntos. Los momentos de acción están bastane bien resueltos. Al encontrarnos con nuestros enemigos podremos visualizar su nivel y su barra de



vida, entonces podremos decidir si es conveniente volvernos en nuestros pasos y regresar más tarde con más nivel y mejor armados.

La acción se desarrolla siempre en escenario abierto, así que nos tendremos que ir guiando por un mapa. El juego se plantea por regiones donde deberemos ir superando las distintas misiones. Para viajar entre regiones encontraremos puntos de teletransporte. Al principio puede resultar engorroso e incluso puede que se eche en falta un mundo totalmente abierto, pero nos acabaremos dando cuenta que el juego pide a gritos regiones bien diferenciadas por el sistema de misiones. Algunas áreas son bastante grandes por eso y pada desplazarnos podremos hacer uso de vehículos. El control de éstos es algo tedioso, siendo bastante similar al visto en Halo. También se echa en falta algún tipo de ayuda para no tener que ir consultando el mapa continuamente.

Y si Borderlands no es ni un gran shooter ni un gran juego de rol, ¿por qué es tan sorprendente? Parece raro decirlo, pero las deficiencias de Borderlands son también sus grandes virtudes. El hecho de no tener un argumento complejo ni un mundo muy profundo le otorgan una gran sencillez, que es donde radica la diversión de Borderlands. El placer de jugar por jugar, hacer misiones enlazadas de alguna manera por una historia principal, pero sin preocuparnos demasiado por ello. Su sencillez también ayuda a agilizar las misiones al jugarlo con amigos, dado que no hay diferenciación alguna entre el modo a uno o varios jugadores.



Pero sin duda alguna, por donde más entra Borderlands es por los ojos. El juego está dotado de uno de los gráficos Cell-Shadig más bonitos vistos, todo un acierto por parte de los desarrolladores. El apartado artístico está muy cuidado, así como los detalles tanto en el escenario como en los personajes.

En cuanto al idioma, el juego está íntegramente en español, tanto voces como texto. Sin embargo, nos cansaremos de leer. Los personajes que encontraremos son de pocas palabras y nos otorgarán las misiones mediante un cuadro de texto.

Como podéis ver Borderlands es un juego atípico y con mucha personalidad. Destaca por su sencillez, por la maestría con la que combina la jugabilidad de un shooter con progreso de un juego de rol. Por su apartado técnico, simplemente precioso. Y sobre todo, por lo divertido que son las partidas cooperativas, que nos proporcionarán horas y horas de diversión recorriendo Pandora.

Conclusiones:

Borderlands es un juego divertido y sin más aspiraciones que la de divertir. Un juego realmente recomendable para jugarlo acompañado avalado por su sencillez y su longevidad.

Alternativas:

Si buscamos un buen shooter, mejor hacerse con Modern Warfare 2. Como juego de rol, mejor Dragon Age. Si quieres un juego original y único, Borderlands.

Positivo:

- *La diversión de jugarlo acompañado*
- *Su sencillez*
- *La jugabilidad y mezcla de géneros*

Negativo:

- *Que no esté todo doblado*
- *La falta de profundidad argumental*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	90
duración	95
total	**90**

Una segunda opinión:

Borderlands es sin duda una de las sorpresas de estas navidades. Un juego divertido para jugarlo sólo, excelente para jugarlo en compañía.

Gonzalo Mauleón de Izco

desarrolla: Naughty Dog · **distribuidor:** Sony · **género:** Acción-aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+16

Uncharted 2: El reino de los ladrones

Nathan Drake vuelve en busca de nuevos tesoros

Naughty Dog vuelve a apostar por el As ganador. Después de una excelente primera entrega, llega una secuela que derrocha calidad en abundancia.



Desde los tiempos de la primera Playstation, Naughty Dog ha sido la encargada de algunos de los juegos de más éxito de las consolas de Sony. En Playstation se encargó del desarrollo de Crash Bandicoot, uno de los iconos más destacables de la época. Con la llegada de Playstation 2, fueron los encargados de dar vida a la popular saga Jack & Daxter. A finales de 2007 llegó el primer juego de Naughty Dog a Playstation 3, Uncharted: El tesoro de Drake, y con la llegada de la segunda entrega podemos afirmar que la historia se repite. Naughty Dog ha creado una nueva saga estandarte para la consola de nueva generación de Sony.

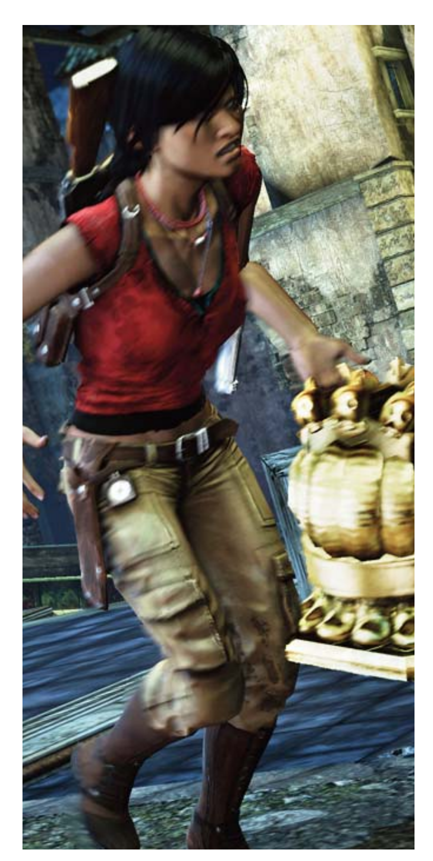
Para aquellos que no hayan jugado a Uncharted, notar que se trata de juegos independientes como en las sagas anteriores. Eso sí, encontraremos guiños hacia la primera entrega en los diálogos, además de encontrarnos con viejos amigos durante el desarrollo.

El apartado técnico de Uncharted 2 es realmente bueno. El nivel de detalles en escenarios y personajes es expectacular.

En esta ocasión, Drake se aventurará en la caza de los barcos perdidos de Marco Polo, llenos de tesoros por supuesto. El desarrollo del juego desembocará en la búsqueda mano a mano contra los malos de la piedra Chintamali, un tesoro mitológico con multitud de leyendas a su alrededor. La historia es sencilla, pero su desarrollo continuo y la gran cantidad de secuencias animadas nos mantienen enganchados durante las 9-11 horas de duración de la campaña.

Uncharted es un juego (ahora, con la segunda entrega, saga) de acción y aventuras al más puro estilo Tomb Raider, pero adaptado a las nuevas exigencias del mercado. El juego mezcla a la perfección los momentos de exploración, acción y sigilo. Nuestro protagonista tiene la extraña costumbre de llegar hasta su objetivo saltando y escalando por los lugares más insólitos. Cierto era que en la primera entrega, en ocasiones era complicado encontrar el camino a seguir sin usar la ayuda. A diferencia, en la segunda entrega se ha obviado mucho más el punto de avance, aunque se mantiene la ayuda en caso de estar un rato dando vueltas sin ton ni son.

Cabe destacar también los brillantes momentos de acción-sigilo. Para avanzar, podremos elegir si dar la cara o acabar con nuestros enemigos uno a uno en silencio, aunque no siempre será posible. Los tiroteos son realmente frenéticos y nos obligarán a avanzar paso a paso pero sin dormirnos en los laureles, dado que nuestros enemigos no dudarán en acorralarnos, rodearnos o abalanzarse sobre nosotros. Los escenarios están realmente bien pensados, y podremos elegir nuestra estrategia de ataque aprovechando el en-



torno para protegernos o escondernos. Cabe destacar también los combates cuerpo a cuerpo, con un sistema de ataques y contraataques sencillo pero entretenido.

Sin embargo, si preferimos el sigilo, nos encontraremos con que está bastante poco cuidado siendo una de las patas cojas del juego. Nuestros enemigos tienen problemas de vista: podremos acercarnos a ellos casi de cara y no verán los cadáveres de sus compañeros, pero en ocasiones nos verán estando escondidos detrás de una pared. También deberían revisarse la oída, podemos estar matando a un enemigo a su lado causando un gran alboroto y ni inmutarse.

Técnicamente el juego se mantiene muy similar a la primera entrega, es decir, muy bien. Cierto que no nos encontramos con el juego con mejores gráficos para PS3, pero si destaca muy







El modo multijugador de Uncharted 2 nos proporcionará seguro largas horas de juego.

por encima de la media. Los escenarios del juego son mucho más variados que en Uncharted: El tesoro de Drake. Recorreremos selvas, tumbas, ciudades y hasta paisajes nevados. El nivel de detalle en general también es alto, así como los numerosos elementos en pantalla. En los momentos de acción la cámara se moverá rápido e irá acompañado de disparos y explosiones por doquier siempre de una forma muy fluida. Pero de nuevo nos encontramos con otra pata coja que destaca demasiado en un apartado que podría ser casi perfecto. Las animaciones de Drake en ocasiones parecen demasiado bruscas como es el caso de los saltos largos.

Y por si todo lo mencionado fuera poco, Naughty Dog también ha incluido un completísimo modo multijugador. Por una parte podremos jugar partidas cooperativas a tres misiones creadas especialmente para ello. Por otro bando, también encontraremos el multijugador clásico de los juegos de acción con múltiples modos como Deadmatch o captura la bandera. A medida que juguemos, podremos ir incrementando los atributos de nuestro jugador así como desbloquear distintos extras. Cuando acabemos la campaña, nos quedará aún todo un mundo por descubrir.

Y aquí no acaba todo. Encontraremos otras curiosidades como la posibilidad de compartir nuestras hazañas por Twitter o la posibilidad de montar nuestra propia película con el motor del juego. Pese a sus fallos, Uncharted 2: El reino de los ladrones es uno de los juegos más completos del catálogo de Playstation 3, para el que necesitaríamos unas cuantas páginas más para descubrir al completo.

Los escenarios del juego son de lo más variados, encontrándonos con selvas, ciudades o paisajes nevados

Conclusiones:

Uncharted 2 es sin duda uno de los mejores juegos para Playstation 3, logrando paliar los defectos del original como la ausencia de modo multijugador. Sin duda alguna, GOTY.

Alternativas:

La primera entrega de la saga Uncharted es otro juego imprescindible que no se puede dejar pasar

Positivo:

- *Técnicamente excelente*
- *Momentos de acción frenética*
- *Gran campaña en solitario*
- *Genial modo multijugador*
- *Totalmente localizado*

Negativo:

- *Los momentos de sigilo*
- *Algunas animaciones forzadas*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	95
sonido	90
jugabilidad	95
duración	95
total	95

Una segunda opinión:

Cinematográfico, dinámico y espectacular como ningún otro. El juego que Indiana Jones o Lara Croft quisieran protagonizar.

José Barberán

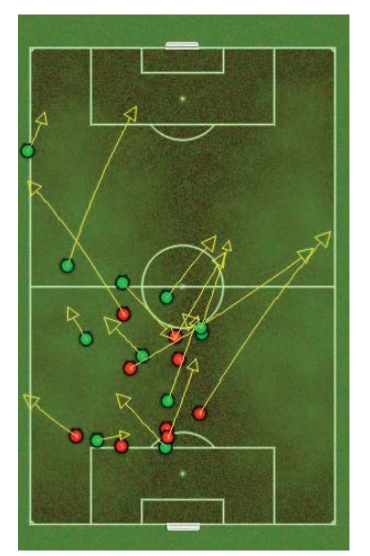


desarrolla: sports interactive · **distribuidor:** sega · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:**+3

Football Manager 2010

Vuelve el Rey de la simulación

FM 2010 se erige como el referente al que todo simulador deportivo desea aspirar. Las múltiples posibilidades y la infinita cantidad de datos nos llevarán a hacernos sentir un verdadero entrenador de futbol.



Intentar analizar un juego con posibilidades infinitas resulta harto complejo. Las múltiples variables que presenta, así como su grandísima adaptación al paso del tiempo, lo convierten en un juego eterno donde la única barrera es la paciencia del jugador.

FM2010 sigue marcando el tempo en cuanto a simuladores de gestión deportiva se refiere. Si las anteriores entregas ya abrieron un cisma con respecto a sus rivales, la entrega de este año no hace sino agrandarlo. Y es que estamos ante un proyecto tan grande y ambicioso, como real.

En él asumiremos el rol de entrenador profesional. Y como tal, deberemos gestionar todos, absolutamente todos los parámetros que conciernen el día a día de un club de futbol. Pero siempre visto desde nuestra parcela. Nuestras decisiones únicamente estarán encaminadas a gestionar nuestra plantilla. Y cada decisión que tomemos repercutirá de manera di-

En FM2010 debemos forjarnos nuestra carrera como entrenador. Ganar la Champion's o ser campeón del mundo son sólo dos retos. ¡Pero qué retos!

recta en ella, en la afición, en la directiva, y muy posiblemente, en nuestro puesto de trabajo.

Nada más empezar debemos seleccionar la base de datos sobre la que queremos trabajar. Ésta os podemos asegurar que es inmensa, y va a depender mucho del hardware del que dispongamos en nuestro ordenador para porder gestionarla. Pero de por sí, FM2010 pone en la palestra los campeonatos de 50 países del mundo. Y algunos incluso poseen divisiones inferiores, como España, donde están representadas también la 2ª y 2ªB, con todos sus clubes y jugadores. Será decisión nuestra elegir que paises y campeonatos comenzarán nuestra partida.

A partir de ahí será nuestro trabajo diario el que nos haga convertirnos en el entrenador capaz de llevar a una selección a ganar un Mundial, o bien acabar nuestros días como un triste entrenador de un equipo de pueblo. Todo es posible en este juego.

Para gestionar tal cantidad de información, el juego presenta una interfaz similar a un navegador web, desde la cual dirigiremos nuestro día a día en el club. Desde entrenar y preparar la táctica adecuada de cara al enfrentamiento del domingo, a establecer roles sobre cada jugador, pasando por motivar a la plantilla y ojear el mercado de cara tanto a una posible salida profesional como a incorporar nuevas estrellas. Todo ello intentando ofrecer en todo momento una visión clara y concisa, para no abrumar al jugador desde sus inicios. Un verdadero acierto dado el caos reinante en este tipo de juegos, donde la información suele mostrarse de manera caótica y desordenada.

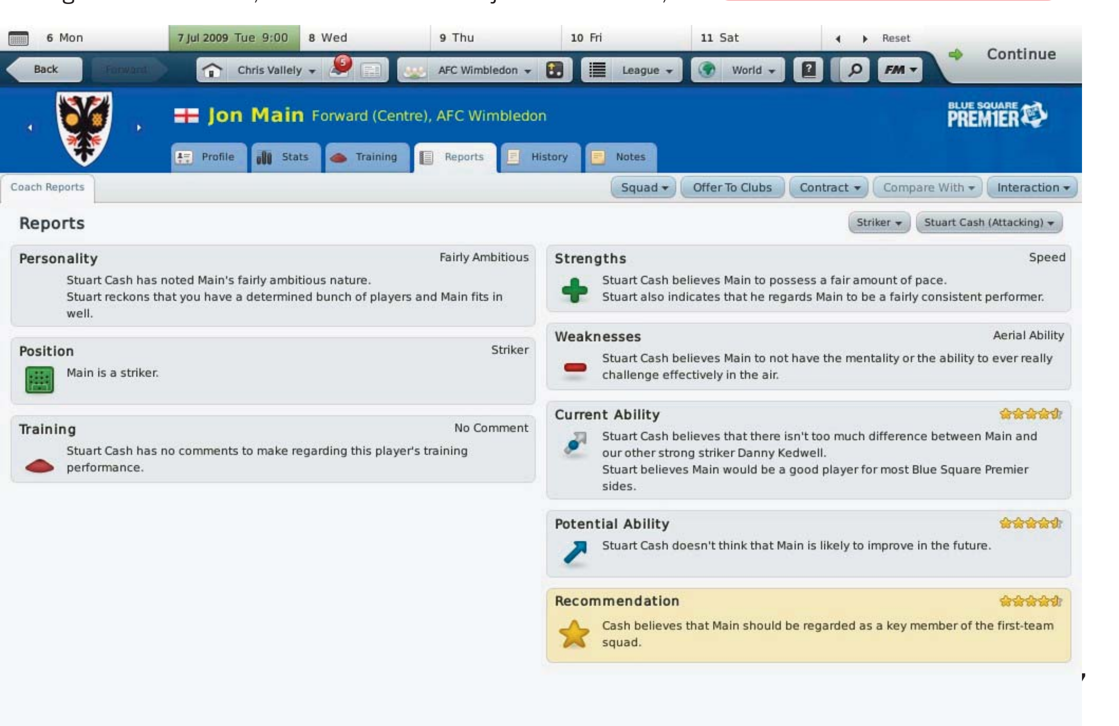
Un trabajo de entrenador,

Aquel PC Futbol...

Sus orígenes hay que encontrarlos en 1992. Y a buen seguro, todo jugador que se precie lo recordará con cariño. Hasta entonces nunca se había podido controlar y gestionar un club de futbol de manera casi completa. Un referente, y como demostró después la historia, un adelantado a su tiempo.

PC Futbol 5.0 supuso un paso adelante dentro de la franquicia. Una evolución tan lógica como impactante, que lo llevó a ser el juego más vendido del año para PC. Eran tiempos de vino y rosas, que por la mala cabeza de sus dirigentes, acabó condenando a la quiebra a Dinamic Multimedia, probablemente la mayor y más importante desarrolladora de software ubicada en España.

Planeta DeAgostini compró sus derechos e intentó relanzar la franquicia en 2005. Sin embargo el éxito de ventas no fue acorde con la calidad del producto, y ostentó el dudoso honor de ser el juego más devuelto de aquel año.



8 Sat | 9 Aug 2009 Sun 0:00 | 10 Mon | 11 Tue | 12 Wed | 13 Thu | Reset | Continue

Back | Forward | D Mundee | AFC Wimbledon | Blue Square Premier | World

D. Mundee Manager, AFC Wimbledon

Overview | Profile | News Centre | Jobs | Search | History | Notebook

BLUE SQUARE PREMIER

Next Match: Tuesday 11th August 19:45

Blue Square Premier
Gateshead v AFC Wimbledon
The International Stadium
Breezy 17°C

Pos	Inf	Team	Pts
1st		Histon	3
2nd		Cambridge	3
3rd		Kidderminst..	3
4th		Barrow	3
5th		Forest Green	3
6th		Tamworth	3
7th		Altrincham	3

League Table | AFC Wimbledon Fixtures

News 37 Unread

- Pinney becomes youngest ever Ebbsfleet player
- York's Powell offer accepted
- York's Ashton offer accepted
- York sign Ashton

Inbox 46 Unread

- Rayner physio report on Jim Gibson
- Cash impressed by Wright
- Fans see positives in AFC Wimbledon defeat
- Dons made to rue missed chances

Board Confidence

Club Stature
Competitions
Wages
Squad Harmony

To summarise, the board are satisfied with your management of the team.

Boardroom

Squad Status

Lst Andy Little, Tommy Rose
Loa Oliver Treacher, Godfrey Asare
Inj Alan Inns
Ctr 7 Players
Yth 17 Players
HG 39 Players

Squad

Pending Transfers

Transfer Budget: £15K Wage Budget: £10.71K p/w

No active transfer negotiations at this time.

Player Search
Scouting Assignments
Transfers

Europe | England | Blue Square Premier | AFC Wimbledon | D. Mundee

Work In Progress

sobre el que seremos constantemente juzgados tanto por los aficionados como por nuestra directiva. Un mal planteamiento de un partido puede desembocar en una goleada histórica. Si es el desenlace de una serie de resultados mediocres, pueden pedir nuestra cabeza. Entonces la junta directiva puede plantearnos un ultimatum o pasaremos a engrosar las listas del INEM.

Si por el contrario encadenamos una serie de resultados positivos, la afición acudirá en masa al estadio. Esto repercutirá en beneficios económicos y la directiva se verá contenta. Esta situación puede llamar la atención de un club con mayores aspiraciones y ofrecernos una suculenta oferta que no podremos rechazar.

Y es que la fidelidad a un escudo y a unos colores no tiene sentido en FM2010. Nuestra labor y nuestro fin será en todo







El visionado del partido en 3D ha sufrido un lavado de cara más que evidente. Ahora tenemos jugadores más definidos y bastantes más cámaras

momento ganarnos un nombre como entrenador y conseguir cuantos más títulos mejor. Éste es el sentido y la esencia de un juego de este calibre. Puedes llevar al equipo de tu pueblo a ganar la Champion's League, pero seguramente te motive mucho más acabar sentado en el banquillo de Guardiola, Mourinho, Pellegrini o Ancelotti.

Las novedades que presenta respecto a la entrega del año pasado son más de las que realmente se puedan apreciar. Por ejemplo, los

Debemos controlar el día a día de toda la parcela deportiva del club. Y más nos vale desempeñar bien nuestro trabajo si queremos seguir

partidos y su visualización han dado un paso más dentro del visionado 3D que debutó el año pasado. Hay más cámaras, y los jugadores se muestran mas definidos. No es ni mucho menos un acabado como el PES o FIFA, pero tampoco es necesario. Aquí no jugamos, y nuestra labor está dirigida únicamente desde el banquillo, desde la que daremos las órdenes pertinentes para intentar decantar la balanza del partido a nuestro favor.

Pero desde ya os podemos asegurar que no va a ser ni mucho menos un camino de rosas. Un mal planteamiento de partido y no haber medido el verdadero potencial del rival, puede desembocar en una goleada de escándalo. Aquí dificilmente aparecerá la suerte. Y después a ver que explicaciones damos en la rueda de prensa. Y no hablamos en sentido figurado. Preparaos para sentir el verdadero aliento de la prensa en vuestro cogote.

FM2010 vuelve a apuntalar todo lo bueno de las anteriores entregas. Aúnque sin novedades aparentes, su profundidad y longevidad lo convierten en una compra segura a nada que te guste un poco el género.

Conclusiones:

Hoy por hoy no hay simulador de futbol que le haga sombra. Estamos ante el referente tanto en posibilidades, como profundidad y datos. Es increíblemente extenso en todos los ámbitos.

Alternativas:

FIFA Manager, European Superleague Manager, Tactical Manager... pero todos son netamente inferiores a lo que ofrece el título de SEGA. No hay ninguno que cubra tanto los campos y tenga una IA tan depurada como FM2010.

Positivo:

- *Es un juego infinito*
- *Cualquier cosa puede suceder*

Negativo:

- *Puede abrumar tanto dato*
- *La IA puede liarnosla alguna vez*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	94
duración	95
total	**87**

Una segunda opinión:

Quien esté familiarizado con este tipo de juegos seguro que lo encontrará divertido. Pero no es para nada accesible para un jugador que quiera iniciarse en el género. Es tan amplio y hay que controlar tantos parámetros que puede llegar a saturar al jugador a corto o medio plazo.

Jose Barberán



desarrolla: rockstar · **distribuidor:** take2 · **género:** sandbox · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 1600 MS · **edad:**+18

GTA: The Ballad of Gay Tony

Bailando al son de Luis López

Con The Lost and Damned, Rockstar sentó un precedente sin igual en el concepto de las descargas virtuales. Contenido de calidad y encima a un precio ajustadísimo. Con esta balada, supera sus propios límites.



Cuando se anunciaron los contenidos descargables de GTA, pocos apostaban por algo más que un simple añadido. A pesar de la cuantiosa suma desembolsada en su momento por Microsoft, a nadie le hubiera extrañado encontrarnos expansiones al mas puro estilo Bethesda. Cuidadas pero con no más de 3 horas de duración. Pero lo que vimos con The Lost and Damned, superó con creces todas nuestras espectativas. Un juego enorme, con personalidad propia y capaz de competir de tú a tú con cualquier juego retail que se precie. Un Stories en toda regla.

Marcado aquel listón, las miras puestas sobre esta segunda expansión eran muy altas. La gente no iba a conformarse con algo que al menos, no fuera similar a lo visto en el anterior capítulo. Pero las dudas quedan disipadas desde el primer momento: The Ballad of Gay Tony es capaz de superar aún a su predecesor.

Contar como base con uno de los mejores juegos del catálogo son unos cimientos muy firmes sobre el que asentar cualquier proyecto posterior. Liberty City es el escenario perfecto donde recrear una historia de violencia sin parangón. Además, ser y saberse el santo y seña de un género con-



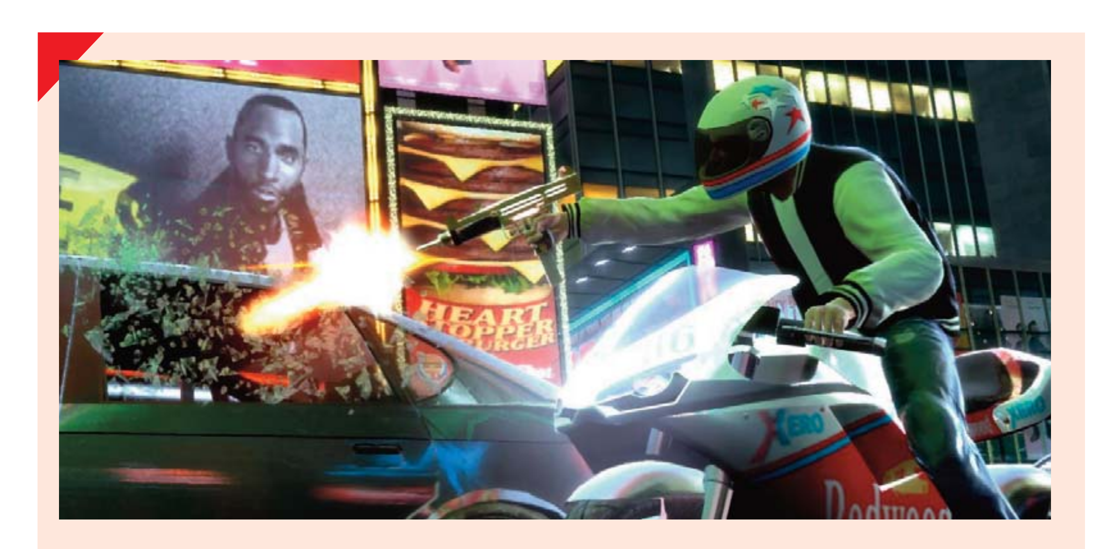


cebido y referenciado de toda la industria, les permite tomarse licencias en otro sitio no tendrían cabida. Las crudas tramas de sexo, narcotráfico, prostitución, asesinatos y extorsión sólo pueden ser ambientadas con esta maestría en su saga. Y en este caso no va a ser una excepción.

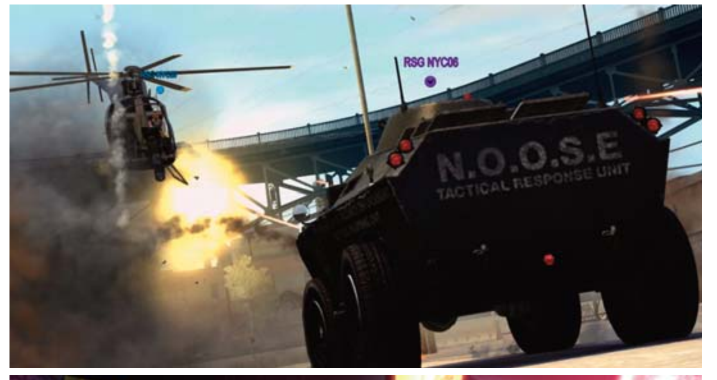
The Ballad of Gay Tony (de ahora en adelante TBoGT) nos presenta la vida de Luis López. Guardaespaldas y asistente personal de Tony Prince, una vieja gloria de la vida nocturna de Liberty City en los 80. Desde hace 10 años es dueño de dos de los locales con más éxito de LC. Sin embargo, hasta la crisis que asola el planeta se ha visto reflejada en esta recreación de Nueva York. Y una mala decisión de negocios puede suponer convertirte en el sicario personal de la mafia. Y de hecho eso es lo que ocurrirá en esta entrega.

La descarga es en esencia un spin-off. Nuestra historia, como tal, se entrecruzará en varios momentos con la original de Niko Bellic, así como con el relato contado en The Lost and Damned. Ésto queda de manifiesto desde el mismo video introductorio. El asalto al banco pertrechado por Bellic y los irlandeses será nuestro punto de partida. Pero no el único donde nos crucemos con los protagonistas de una y otra historia, como descubrirás más adelante.

Pero no sólo se limita a contarnos una historia. TBoGTofrece un buen puñado de novedades. Encontraremos un gran arsenal a nuestra disposición, el de mayor poder destructivo de las tres historias contadas hasta ahora. Esto va a implicar de manera directa en un juego de mucha mayor acción que sus predecesores. Un



Las novedades incluidas en esta entrega son tan variadas y cuantiosas, que nos hacen preguntarnos dónde está realmente el límite de esta franquicia. De nuevo Rockstar ha mostrado al mundo lo que debe ser un contenido descargable









fuego cruzado continuo, que lo acerca más a la experiencia San Andreas que a sus compañeros de generación.

También encontraremos nuevos vehículos, así como dos helicópteros exclusivos para este capítulo. Del mismo modo se añade una nueva actividad, el golf, así como un amplio abánico de actividades que podremos llevar a cabo en nuestro club: bailar, participar en juegos de bebida o gestionar las labores propias de gorila de discoteca. Esto incluye apalizar al personal que consideremos no apto del local, espantar a los paparazzi o cuidar de los alborotadores. Bastante variado y divertido.

Y no acaban ahí las novedades presentadas. Aúnque se mantiene el teléfono móvil como nuestro centro de operaciones personal desde donde recibiremos las misiones, éstas han cambiado de manera sustancial.

Las misiones de GTA siguen un patrón establecido desde que el tiempo es tiempo. Pero esta vez al acabarlas, obtendremos unos resultados en tanto por ciento en base a los objetivos alcanzados en esa misión. Éstos pueden ser desde acabar en un tiempo determinado, dañar el vehículo, no recibir daño, matar a un determinado número de enemigos o realizar disparos a la cabeza. El porcentaje que recibamos al concluir cada una de ellas es vital a la hora de desbloquear los logros. Pero tranquilos, si no alcanzáis el porcentaje deseado, podréis volver a acometerlas una vez hayáis concluido el juego.

Otra de las novedades introducidas son las guerras que iniciaremos contra los camellos de Liberty City, con el fin de ayudar a Armando y Enrique, compañe-



ros de viaje, y que como pasó anteriormente, iremos aumentando nuestra afinidad con ellos según realicemos actividades conjuntas.

Por último, y cerrando el círculo de los añadidos, TBoGT recupera el paracaidas. No van a ser pocas las veces que debamos lanzarnos en él, bien en el desarrollo de una misión, o bien buscando y localizando los saltos base que hay repartidos por toda la ciudad.

El juego se sustenta en el motor gráfico diseñado para GTA IV. Un engine sólido que busca recrear la realidad de la Nueva York a la que parodia. Por ello, tanto modelados como texturas siguen teniendo las mismas virtudes y defectos que el original. El popping sigue estando presente a velocidades altas, aunque su horizonte parece no tener fín. Mención especial tiene el trabajo desarrollado en el sistema de luces, sobre todo interiores. Muy logrado en los garitos en los que nos desenvolveremos.

Y aquí llegamos al verdadero punto fuerte del título: su apartado sonoro. La BSO recopilada para la ocasión es sin ninguna duda la mejor de las tres. Casi todas las emisoras incorporan nuevos temas, e incluso debuta alguna nueva. Era de perogrullo que una entrega tan focalizada en el ambiente nocturno de una gran ciudad, debía tener una recopilación musical acorde a ella. Y a buena fe que lo ha conseguido.

Con todo ello, conseguir acabar las 26 misiones que componen su historia principal puede llevarnos alrededor de 10 horas. Un número extraordinario teniendo en cuenta que estamos hablando de un contenido descargable. Además, ya os anunciámos que ese número se va a ver ampliado con creces a nada que hagáis las misiones secundarias propuestas e intentéis conseguir todos los objetivos de todas las misiones.

Con todo ello, TBoGT se convierte por derecho propio en el mejor contenido descargable hasta la fecha, superando con ello lo visto anteriormente en The Lost and Damned. Una experiencia jugable tremendamente enriquecedora, que no tiene ningún pudor en mostrar la cruda realidad que se esconde en los ambientes nocturnos de las grandes ciudades del mundo. Una obra maestra.

Conclusiones:

Estamos ante el mayor y mejor contenido descargable de todos los tiempos. Soberbio tanto en ejecución como en duración. Si TLaD fue soberbio, los elogios se quedan cortos para describir a TBoGT. Maravilloso.

Alternativas:

Para buscar una alternativa hay que recurrir irremediablemente a la anterior expansión, The Lost and Damned. SIn embargo, TBoGT le supera en varios aspectos y en novedades.

Positivo:

- Es un juego completo a precio añadido
- La BSO es la mejor de la trilogía

Negativo:

- Algunos objetivos de misión...
- Alguna misión es repetitiva

TEXTO: PEDRO SÁNCHEZ

gráficos	93
sonido	94
jugabilidad	90
duración	97
total	**93**

Una segunda opinión:

Hoy por hoy nadie duda de lo que es capaz de concebir Rockstar. El magnífico esfuerzo puesto en el desarrollo de ámbas expansiones, hacen de ellas una compra obligada. Sólo nos queda esperar a ver que son capaces de hacer en la siguiente entrega.

Jose Luis Parreño



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** acción/aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+16

Assassin's Creed II

Redimiendo sus pecados

Tras la polémica suscitada por su primera parte, Assassin's Creed 2 se presenta decidido a corregir sus propios errores. Una secuela que muestra lo que debió ser y nunca fue el primero. Bienvenidos al Renacimiento.



Pocos juegos a lo largo de la historia habrán levantado más ampollas que Assassin's Creed. Hace dos años, su lanzamiento fue marcado en rojo como el principio de lo que debía ser un juego next-gen. El Santo Grial sobre el que iban a girar todos los demás a partir de entonces. La realidad fue que bajo un skin-mod ultradetallado, yacía un sistema aburrido y tedioso. Un caballo de Troya que escondía uno de los mayores fiascos que se recuerdan. Y a buen seguro, se recordarán.

Ubisoft tenía ante sí una dificil papeleta. No es facil volver a reenganchar a un importante número de jugadores que en su momento renegaron de él por no cumplir las espectativas. Un camino nada sencillo de recorrer, pero que ha servido para acercar a la franquicia al sendero del buen hacer. Assassin's Creed II sigue sin ser el juego perfecto, pero esta vez si que atesora un buen puñado de virtudes.

Ezio desprende mucha más personalidad que Altair. Es un ser movido por el odio y la búsqueda de la venganza. Humano y sangriento. Su objetivo es matar

En esta entrega volveremos a vivir los sucesos bajo la perspectiva de Desmond Miles. Quien haya jugado al primero, sabrá que en su momento fuimos secuestrados por los miembros de la Orden del Temple. Camuflados en una multinacional farmaceútica denominada Abstergo, su intención no es otra que encontrar lo que ellos llaman El Fruto del Edén. Un aparato de incalculable poder que permitirá a quien lo posea, dominar el mundo.

Para ello es necesario comunicar al último descendiente vivo de la Orden de los Asesinos con sus antecesores. Todo ello a través de una máquina capaz de simular una realidad alternativa, donde encarnaremos a uno de los asesinos más temidos de la historia. Un complejo hilo argumental que bebe directamente de las exitosa trilogía Matrix.

AC II engancha inmediatamente después del final de la primera parte. Abandonados a nuestra suerte en la habitación de la compañía, Lucy, la ayudante del doctor, vuelve a por nosotros tras revelar su verdadera identidad. Aprovechando el caos reinante en Abstergo, deberemos escapar para poder salvar nuestra vida.

Pero lejos de volver a casa, volvemos a acabar recluidos en una escondite y enganchados al Animus. Aunque esta vez aparentemente para estar del lado de “los buenos”. Ésta será nuestra primera toma de contacto con Ezio Auditore. Y lo haremos desde nuestro propio nacimiento.

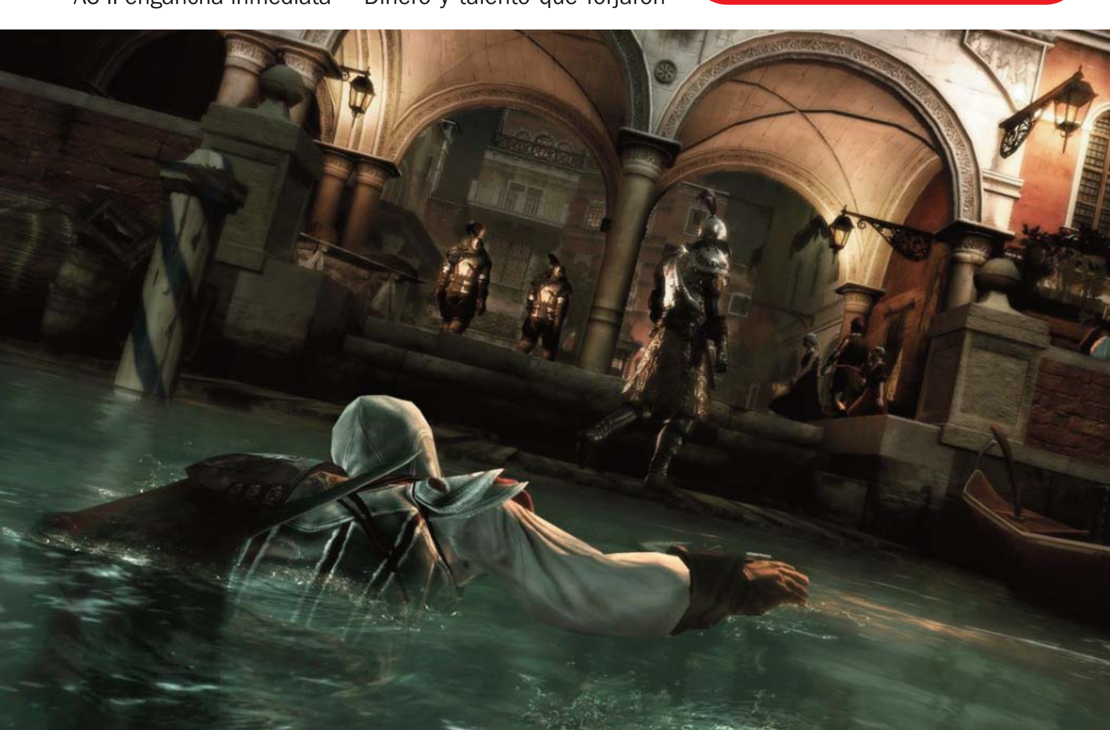
Esta secuela está ambientada en la Italia Renacentista. Posiblemente el periodo histórico más emergente de toda la historia de la humanidad. A finales del S.XV, Florencia y la Toscana era el centro neurálgico del poder y de las artes. Dinero y talento que forjaron

Heredero del Príncipe

Trás el cambio de dinámica que Ubisoft decidió dar a la saga Prince of Persia en esta generación, AC tenía todos los boletos para convertirse en el heredero de aquél. Por temática y planteamiento, ambos juegos pueden ser perfectamente intercambiables. y de hecho así lo demuestran las submisiones de las Tumbas del Asesino.

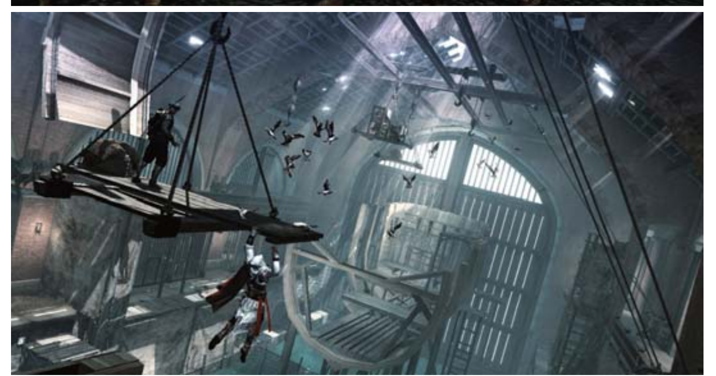
Si el experimento funciona, como parece ser que así ha sido, tal vez sea el momento de plantearse un renacimiento del Principe en esta generación. Una revisión de la trilogía vista no hace tanto tiempo y que supuso una lluvia de críticas positivas por todo el mundo.

Aúnque tampoco sería visto con malos ojos que la propia franquicia de Assassins Creed evolucionara más hacia el plataformeo puro y duro, y dejara de lado la mecánica de sandbox, en donde parece que no acaba de encontrar su sitio. El planteamiento arcade y desproporcionado que suele acompañar a este género, no acaba de casar con el concepto de sigilo y asesinato planteado en Assassin’s.











una región y que dieron al resto del mundo maravillas que aún perduran en nuestro tiempo. Un ambiente idílico que escondía historias de envidias, traición, sangre y conspiraciones. Medicis, Pazzis, Borgia y Auditores. Familias enfrentadas a muerte en busca del poder, donde jugó también de manera importante la posición de la Iglesia.

Es en este escenario, en la Florencia de 1476, donde la vida de Ezio cambiará para siempre. Traicionado por quienes consideraba sus amigos, nuestro padre es apresado, juzgado y condenado a muerte. Y junto a él, todos los miembros varones de los Auditore. Presas del pánico, Florencia ya no es un lugar seguro. Montereggione, donde se encuentra nuestro tío Mario, es el único lugar seguro. Es allí donde nos refugiearemos, y allí será donde descubriremos el verdadero secreto de nuestra familia.

Después de dos años, y a pesar de usar el mismo engine que la primera parte, ACII sigue sorprendiendo. El trabajo de documentación empleado en estos dos años de trabajo, ha tenido sus frutos en una recreación quasi perfecta de la Italia del Cinquecento. El primer paseo por Florencia es embriagador. Contemplar la cúpula de Brunelleschi a los pies del Duomo sólo es comparable a lo que vivimos con el Capitolio en FallOut 3. Monumentos históricos recreados al más mínimo detalle, donde se ven reflejados entre otros Santa María Novella, el Baptisterio, el Ospedale de los Santos Inocentes o San Marcos. Un trabajo irreprochable que pone a nuestra disposición una Florencia y una Venecia jamás concebidas hasta este momento.

Y todo movido con un motor





gráfico que mueve con una soltura sin igual semejante trabajo de modelado y texturizado. Un trabajo que tiene su extensión en la recreación perfecta de Ezio. Tanto en movimientos como en trajes. Lástima que este trabajo no se haya llevado también a cabo en el resto de personajes, tanto principales como secundarios, dónde se advierte un desfase en carga poligonal más que evidente. Tara que se ve resaltada en gran medida en los diferentes videos del juego. Las expresiones faciales resultan cómicas a pesar de no pretenderlo. Y lo son tanto por sus gestos forzados, como el extraño efecto de estrabismo que presentan todos los personajes. Un homenaje no buscado al gran Fernando Trueba.

Pero metámonos de lleno en las novedades que presenta esta entrega. Que son muchas, y algunas realmente muy jugosas.

A pesar de tomar como base la rígida mecánica de su antecesor (Recordemos: subir a atalaya, recabar información, ejecutar misiones secundarias, cometer asesinato), ésta se ha visto enormemente enriquecida. Por ejemplo, sigue habiendo misiones de asesinato, pero éstos no vienen encargados porque sí, sino que debemos desentrañar una pequeña trama de conspiración para convertirnos en el brazo ejecutor de un importante personaje de la vida de Florencia.

De la misma manera encontraremos misiones de correo, de palizas o carreras contrarreloj al más puro estilo Mirror's Edge. Activar este tipo de misiones sí que responde al patrón clásico. Sin embargo no son tantas como antaño y éstas están mejor presentadas e integradas en el conjunto de la historia.



La recreación de la Italia renacentista es espectacular. Como se puede ver en estas imágenes, Il Duomo es sólo una de las joyas que engarzan un trabajo minucioso de todos y cada uno de los monumentos de la época

Para ello Ezio cuenta con una muchos más movimientos, armas y posibilidades. Pero seguimos observando una efectividad desproporcionada en el uso del contraataque. A pesar de contar con enemigos poderosos y que nos superen muchas veces en número, no nos será complicado salir airosos de cada refriega.

Pero centrémonos ahora en las armas. Han pasado 300 años entre Altair y Ezio. Nuestro arsenal ha debido adaptarse a los tiempos que corren, y esos 300 años de evolución deben notarse en algún lado. Aparte de la hoja oculta, la espada corta, la larga y los cuchillos, ahora podremos utilizar una hoja doble, una cuchilla envenenada y multitud de armas de corto y largo alcance, tales como espadas, dagas, mazas o lanzas. Y si esos tres siglos de evolución no fueran suficientes, contamos con un talentoso Leonardo da Vinci de nuestro lado.







ACII sigue padeciendo algunos errores de antaño, pero ha demostrado una enorme capacidad de enmienda. Debe ser el camino a tomar

Un inventor que nos surtirá, llegado el momento, del mecanismo adecuado para poder continuar con nuestra propia cruzada.

Además, se ha incorporado el uso de la moneda local. Esto nos permitirá renovar nuestro material, usarlo para contratar ayuda, o bien para invertirlo en la recuperación de Montereggione. Una novedad, ésta última, agradable, pero que se muestra enormemente limitada como gestor urbanístico. Lo único que nos repercutirá será un mayor número de beneficios que deberemos recoger de manera periódica.

Por último, dos sorpresas: Una son los Glifos. Estos son mensajes cifrados que se encuentran repartidos por todo el escenario. Pero lamentablemente no valdrá con encontrarlos, sino que ademas habrá que resolver sus acertijos para poder desbloquear el contenido que encierran. Acertijos que en la redacción encontramos por algunos momentos desesperantes, dada la poca claridad con la que está enunciado el objetivos.

La otra sorpresa radica en las Tumbas de los Asesinos. Ésta sea probablemente la novedad más gratificante del juego. En ella deberemos entrar en 6 monumentos históricos y encontrar el sello que guarda el sarcófago del asesino. Unas submisiones eminentemente plataformeras y que están inspiradas de manera muy clara en los Prince of Persia de la pasada generación.

ACII es un juego sobresaliente a nivel técnico, donde de nuevo vuelve a brillar con luz propia el excelente trabajo de doblaje. Nuestro castellano se funde de manera excepcional con el italiano de la época, para dar rienda suelta a una sucesión de situaciones curiosas y cómicas. Estad atentos a la primera reprimenda de nuestra madre, porque seguro que es capaz de arrancaros una sonrisa. Y dos.

En definitiva,I logra redimirse de manera parcial de sus errores pasados, y muestra el camino que debe seguir la franquicia en el futuro.

Conclusiones:

Un buen cambio de dirección el que Ubisoft nos presenta en esta entrega. Aunque sigue teniendo viejos errores que no puede desligarse por completo, sí que estamos ante un lavado de cara y una propuesta seria como modelo de juego.

Alternativas:

La primera parte es su alternativa. Aunque eso sí, prepárate para vivir una tortura permanente dada su tediosa mecánica.

Positivo:

- *Un cambio de rumbo bien planteado*
- *Las Tumbas del Asesino*
- *El trabajo de doblaje*

Negativo:

- *La dificultad de los giifos*
- *Sigue presentando errores de concepto*

TEXTO: GONZALO MAULEON

gráficos	91
sonido	92
jugabilidad	90
duración	91
total	89

Una segunda opinión:

Bien presentado, pero vuelve a ser aburrido en cuanto las horas comienzan a pesar. Al final, lo único que buscas es poder acabar la historia para entender su final, y dejar de lado toda búsqueda de glifos, plumas y misiones secundarias, que terminan condenándolo por repetitivo. No es el aburrimiento del primero, pero tampoco esperes un cambio radical. Es un cambio a mejor, pero sigue siendo mejorable.

Jose Luis Parreño



desarrolla: FreestyleGames · **distribuidor:** Activision · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 109,90 € · **edad:**+12

Dj Hero

Siéntete un DJ profesional

Los juegos musicales están de moda. Dos sagas se pelean por el liderazgo de los juegos de rock. Mientras, Activision lanza dos nuevas franquicias intentando abarcar otros públicos: Band Hero y DJ Hero.



Cuando parecía que ya estaba todo visto en el mundo de los videojuegos musicales, de la mano de Freestyle Games llega el que por seguro se convertirá en el nuevo juego musical de culto.

Pese a que no sea el primer juego musical donde se emula a un DJ (ya sabéis que los japoneses lo han inventado prácticamente todo), podríamos decir que si es la primera superproducción que ha llegado al público general.

Tras el éxito de los diversos instrumentos en Guitar Hero, para esta ocasión se ha diseñado una mesa de DJ de una calidad más que notable. El mando de DJ Hero se compone de dos partes básicas: a un lado el disco giratorio con tres botones, y al otro lado el intercambiador de pistas, una ruedecita y un botón con luz. Notar que los módulos se pueden separar y conectar en extremos contrarios para facilitar el juego a

DJ Hero incluye 103 temas repartidos en 93 mezclas de gran calidad realizadas por artistas como Daft Punk o Grandmaster Flash.



El nuevo periférico musical para la saga DJ Hero tiene unos acabados excelentes, por encima de lo visto en otros juegos musicales.

los zurdos (un grave fallo aún sin solucionar en las guitarras, dado que el modo zurdo no es suficiente).

Pese a lo que puede parecer en las imágenes y la disposición de los botones, el juego para nada se parece a Guitar Hero. Esto es algo que notaremos ya en el primer contacto. La idea de juego es realizar con éxito la mezcla de dos canciones que suenan simultáneamente. Como podréis ver en las capturas, en pantalla se nos muestran tres pistas correspondientes a los tres botones del vinilo. La pista izquierda y derecha corresponden a cada uno de los dos temas que suenan. La central, simplemente es para añadir efectos.

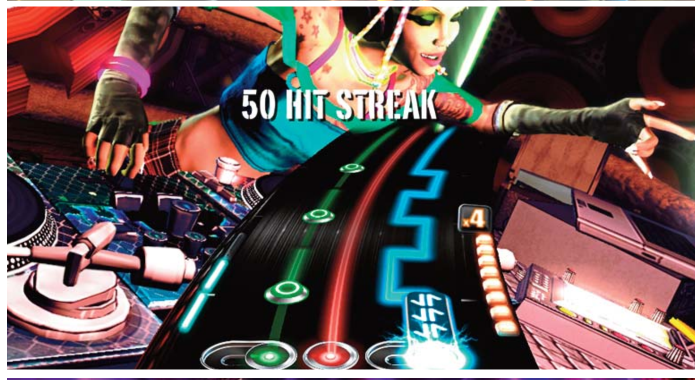
La primera acción que deberemos aprender es silenciar una de las dos pistas, para ello usaremos la palanquita inferior izquierda. Esta tiene tres posiciones. Cuando las tres pistas se encuentran en su posición original, deberemos mantener el intercambiador en su posición inicial. Si una de las pistas se mueve hacia fuera, deberemos mover el intercambiador hacia el lado correspondiente y quedará como protagonista una de las dos canciones.

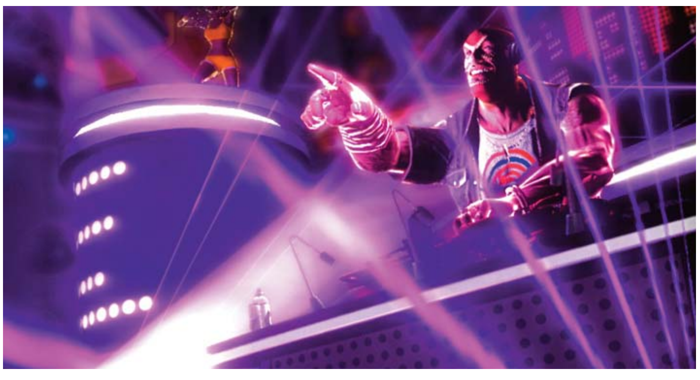
Por otro lado, sobre las pistas pueden aparecer tanto círculos como barras largas. Para las primeras, al pulsar el botón del disco correspondiente añadiremos un efecto. Para realizar con éxito las barras deberemos girar el disco arriba y abajo como si hiciéramos scratching. En nivel de dificultad difícil y experto tendremos que coordinar el movimiento del disco con unas flechas al hacer scratching.

Volviendo al módulo anterior, encontraremos también un botón giratorio con el que modularemos el sonido de las pistas a nuestro antojo cuando nos sea posible, además de permitirnos cambiar de sample en los momentos de improvisación. Por último, encon-











traremos un botón con el que activaremos lo llamado euforia, que viene a ser el equivalente a la energía estrella en Guitar Hero. Al pulsarlo duplicaremos el multiplicador de puntos.

Cierto es que puede parecer un juego complicado, pero la mecánica es más accesible que en otros juegos musicales. Desde la primera partida lo disfrutaremos sin miedo a equivocarnos, ya que todo sea dicho, no nos podrán matar por mal que lo hagamos. Nosotros iremos decidiendo con que dificultad nos sentimos cómodos. No por ello se trata de un juego fácil, realizar con una puntuación decente los temas en dificultad elevada requerirá horas y horas de práctica.

En cuanto al repertorio de temas, nos encontramos con el que es posiblemente el juego musical más completo del mercado. Encontraremos 93 mezclas realizadas con 103 canciones distintas de multitud de géneros distintos. Éstas van desde la música electrónica con



grupos como Daft Punk, hip hop con Eminem hasta el heavy metal con Motorhead. Vamos, un repertorio para todos los gustos. La gran mayoría de mezclas son de una gran calidad, pues se ha colaborado mano a mano con grandes artistas del mundillo como Grandmaster flash, Dj Jazzy (el famoso personaje Jazz en la serie "El principe de Bel-Air"), Dj Shadow, Dj Z-trip, Dj AM, Scratch perverts, Dj Yoda, Cut Chemist o J. Period. Algunos de ellos los encontraremos como personajes jugables.

Dejando atrás los argumentos forzados y vacios de contenido de los últimos Guitar Hero, en Dj Hero se ha optado por un planteamiento basado en el placer de jugar por jugar. Se nos sugerirán las mezclas por paquetes. Al jugarlos, ganaremos estrellas dependiendo lo exitoso de nuestra actuación, que desbloquearán nuevas mezclas, personajes, ropas para nuestros personajes, mesas de mezclas y otros contenidos.

También podremos disfrutar acompañados, aunque sea difícil encontrar a alguien con otro periférico (siempre nos queda internet). Quizás por ese motivo (y al tratarse de la primera entrega de la saga) el modo multijugador esté poco cuidado. Se limita simplemente a ver quien consigue más puntos. Más interesante pero escasa es la opción de jugar partidas cooperativas conectando una guitarra. Divertido, pero limitado solo a 10 mezclas.

Concluyendo, Dj Hero es una muy buena primera entrega. Divertido, adictivo y asequible en cuanto a jugabilidad, pero no en cuanto a precio. También encontraremos en las tiendas una edición con discos exclusivos, un maletín y una mesita. Más info en www.djhero.com.

Conclusiones:

Sin ser una nueva revolución en el mundo del videojuego, Dj Hero nos ofrece una idea fresca y divertida apta tanto para jugadores casuales como para profesionales de los juegos musicales.

Alternativas:

Las últimas entregas de Guitar Hero nos ofrecen multitud de opciones como tocar la guitarra, batería o cantar.

Positivo:

- El extenso repertorio
- La calidad del periférico
- Poder encarnar a Daft Punk

Negativo:

- Su precio
- La ausencia de historia
- El modo multijugador

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	95
jugabilidad	90
duración	90
total	90

Una segunda opinión:

Activision se desliga del rock para revolucionar el género músical convirtiéndonos en DJ's. Su nuevo periférico abre una nuevas posibilidades a un género estancado.

Ismael Ordás

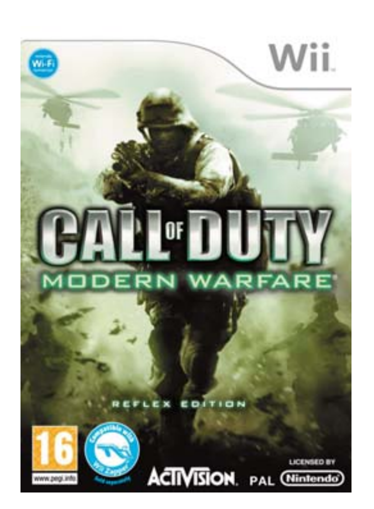


desarrolla: treyarch · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+16

CoD Modern Warfare Reflex

Esto es la guerra

Con casi dos años de retraso, y sin el respaldo oficial de Infinity Ward, aterriza en Wii uno de los shooters más influyentes de todos los tiempos. Un port trabajado con mimo y al detalle



Cuando el primer Modern Warfare salió al mercado, la excusa para que Wii no viera una versión del título fue literalmente el escaso potencial que la máquina atesoraba. Ésto no sorprende a nadie. Punto por punto es más que obvio que la máquina de Nintendo poco o nada puede hacer frente a sus dos rivales en cuestiones técnicas.

Pero el año pasado va Treyarch y se saca de la chistera un World at War que no sólo no desentona con sus hermanos, sino que marca un hito en cuanto a FPS en Wii se refiere. Hasta el punto de gozar del reconocimiento de encontrarnos ante la mejor versión del título.

Pero llega 2009 e Infinity Ward vuelve a dejar claro que no tiene pensado sacar una versión de su Modern Warfare 2 para Wii. Activision sabedora del filón perdido con esta decisión hace dos años, toma una determinación que en su momento encrespó los

Reflex se presenta como un sleeper. Un tapado que de la mano de Treyarch, ha llevado el género del shooter un paso más allá en Wii

ánimos de la comunidad nintendera: El primer Modern Warfare será portado a Wii y lo hará de la mano de Treyarch.

Si antes no se pudo ¿Por qué ahora sí? Resulta dificil de explicar viendo las claúsulas oligarcas que Activision puso como condicionante para que su trabajo viera la luz. El juego debe mantener la esencia del original, sin variar ni un ápice ni las situaciones ni el argumento. Encomendar a un estudio externo el trabajo de un grupo anterior y en unas condiciones que ni siquiera los propios autores pudieron en su momento mantener, sólo se podía entender como un suicidio anunciado.

Sin embargo, y contra todo pronóstico viendo el excesivo celo con el que Activision ha guardado esta pequeña joya, el resultado no puede ser más esperanzador de cara al futuro. Wii se ha mostrado como una máquina mucho más potente de lo que todo el mundo quiere ver en ella. Y un punto de partida, junto a The Conduit, de lo que debe ser un FPS en esta consola.

Reflex es un port. De eso no hay duda. Pero es un port tan bien hecho y tan maravillosamente adaptado, que incluso puede llegar a pasar por un juego exclusivo. Y es que ver todo lo que vimos hace dos años en la emergente next-gen, se ha trasladado punto por punto a esta nueva entrega.

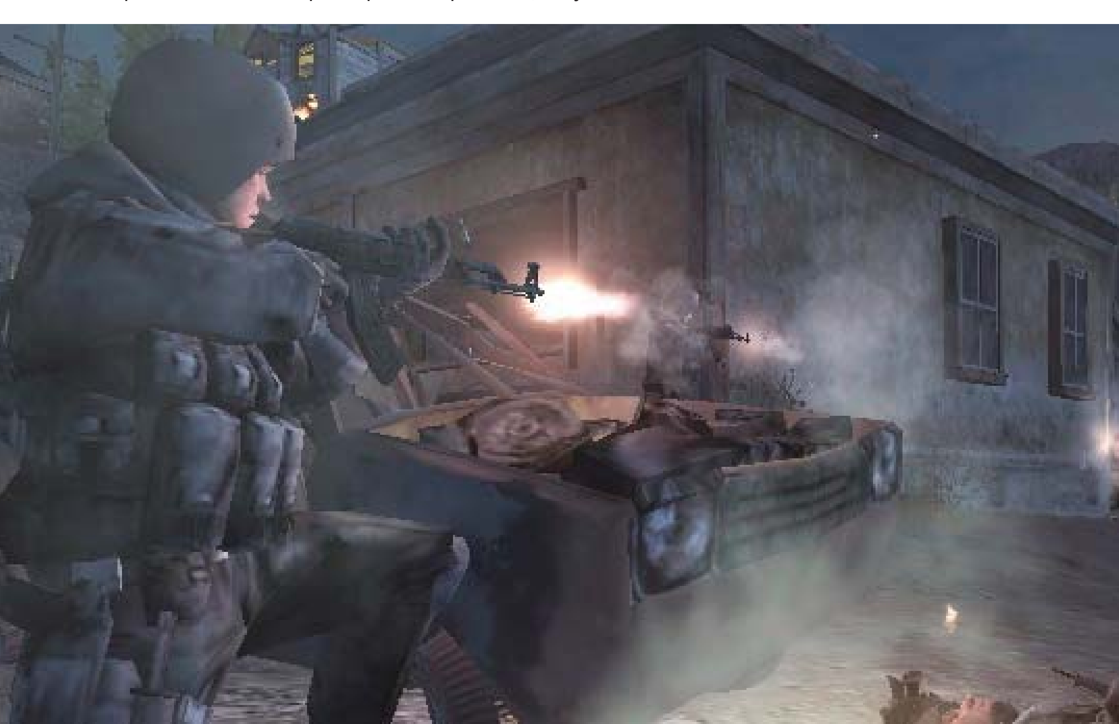
Todo nos resulta familiar. Desde los menús de inicio, hasta cualquier situación que vamos a vivir en él. Incluso desde la misma introducción del juego, aquella que maravilló al mundo, se puede saborear el fantástico engine que mueve todo ello. Un engine que se muestra sobrio a unos más que notables 30fps en todo momento. Pase lo que pase en pantalla, muy rara vez

La adicción se llama Call of Duty

Hablar de Call of Duty es hablar de su incontable comunidad online. El temblor que produce cada lanzamiento de la compañía se ve reflejado en millones y millones de horas jugadas a través de la red. Es un fenómeno que traspasa fronteras y que ha acabado en socializar y globalizar un modo de juego hasta ahora exclusivo de los pc de sobremesa.

No resulta extraño que en todos los paises de Europa y América surjan clanes dispuestos a batirse entre sí. Una competición que viene a mostrar bien a las claras que el futuro de los juegos pasa precisamente por su interconectividad. Sea la plataforma que sea.

Tener un modo online lo suficientemente cuidado, significa alargar la vida del título casi hasta el infinito. Y eso repercute enormemente en el grado de satisfacción del consumidor, que no ver como en apenas 8 horas se diluyen los 70€ invertidos en él.



ese framerate se verá mermado. Un trabajo encomiable que se posiciona como excelso viendo cuales fueron los orígenes de todo. Puede que a Treyarch le haya superado el efecto Infinity en la saga Call of Duty, pero con estas dos últimas entregas en Wii, ha dejado patente que estamos ante un estudio muy grande y capaz.

Aparte del robusto engine que hace gala, es digno de mención el trabajo de texturizado, así como la recreación más que acertada de elementos volubles, como el fuego, el humo o el agua. No llegan al nivel mostrado en Metroid, pero no le andan muy a la zaga.

Y donde este Reflex se desmarca por completo es en su jugabilidad. The Conduit supuso una referencia que todo shooter debería seguir de ahora en adelante. Y Reflex ha cogido el testigo. El grado de personalización







Todas las situaciones vividas en el original, han sido perfectamente recreadas en esta entrega. Una muestra del gran trabajo hecho por Treyarch

de los controles es total y se puede modificar en cualquier momento de la partida. En su momento lo dijimos, los shooters en Wii es un filón que es necesario explotar. Y aunque lleguen con casi tres años de retraso, las desarrolladoras por fin lo han visto. Además, el juego trae una pequeña y agradable sorpresa: Podemos jugar en cooperativo.

No es un uso cooperativo tradicional, sino que éste es más bien adaptado. Su uso se limita a ser una segunda fuente de disparo bajo la perspectiva del primer jugador. Es decir, el primer jugador se mueve y dispara, y el segundo unicamente dispara como si fuera un shooter on-rails. De esta manera va a sacar aún más jugo a un juego que ya de por sí presenta suficientes alicientes.

El juego encierra un trepidante modo historia. Pero una vez acabado, queda la infinidad de horas que esconden sus modos online

Y el trabajo técnico se ve rematado por un más que aceptable trabajo a nivel de sonido. Tal vez sea la parte más discreta del conjunto, pero es más por verse eclipsado por todos los demás apartados, que por deficiencias propias.

Pero aparte de su espectacular (aunque corto) modo campaña, el juego encierra un valiosísimo tesoro en sus modos online. Todos y cada uno de los modos originales han sido recreados para la ocasión. Algo que a buen seguro pasará a formar la espina dorsal del título a nada que te hagas con los controles. El calificativo de adictivo se queda corto en este caso.

En definitiva, Reflex se ha posicionado como uno de esos sleepers que de tanto en cuando surgen de la nada y acaban retumbando los cimientos de lo previamente establecido. Y de paso, ha presentado de manera contundente su candidatura a ser el Juego del Año en Wii.

Conclusiones:

Pocos confiábamos en algo aceptable en este trabajo. Y el resultado final es soberbio. Reflex puede ser, con permiso de The Conduit, el juego del año para Wii. Si buscas un shooter en condiciones, no puedes dejarlo pasar.

Alternativas:

Lo más cercano es World at War, pero su jugabilidad se asemeja más a la encontrada en The Conduit. Cualquiera de los dos son una alternativa perfectamente válida para Reflex.

Positivo:

- Es un port 1:1 del visto hace dos años
- La jugabilidad es su mayor baza

Negativo:

- No tiene una gran comunidad online
- El apartado sonoro, y por poner algo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	82
jugabilidad	90
duración	96
total	90

Una segunda opinión:

El regusto dejado por Reflex es francamente bueno. Ver como se ha recreado absolutamente todo del original, y potenciado con una maravillosa jugabilidad, hacen de él una compra más que recomendada para estas Navidades.

Jose Luis Parreño

desarrolla: ubisoft. · **distribuidor:** ubisoft · **género:** action · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:**+12

C.O.P. The Recruit

De vuelta al Reino de Corazones

Sorprendiendo a propios y extraños con su presentación en el pasado E3, Ubisoft ha decidido por una vez realizar un proyecto serio para la portátil de Nintendo. Un sandbox de bella factura, pero lastrado por su jugabilidad



No mentimos cuando aseguramos que las distintas desarrolladoras del mundo ven en las máquinas de Nintendo una opción segura con la que cuadrar presupuestos. El amplio target del que hacen gala sirven como caldo de cultivo de juegos mediocres que son rentables desde la primera venta. Poca inversión en trabajos de escaso desarrollo, que en muchos casos se reciclan entrega tras entrega para recaudar el dinero de incautos compradores.

Ubisoft ha sido tradicionalmente una de ellas. Su saga Z de animales de compañía copa las estanterias junto a los cuestionables Imagina ser. Y cuando ha decidido licenciar productos, el batacazo ha sido más que considerable, como los infames Prince of Persia o Assassin´s Creed. Hasta ahora nunca se había tomado en serio a la Nintendo DS.

C.O.P. pone a nuestra disposición un entorno tridimensional magnífico. Nos moveremos por una Nueva York perfectamente recreada y enorme





Pero parece que estamos ante un nuevo replanteamiento de la situación. C..O.P. puede ser el principio de una linea de lanzamientos de lo que realmente deben ser juegos para DS. Y de hecho se observa el esfuerzo desde el primer momento.

The Recruit se nos presenta como un sandbox de esquisita factura técnica. Un despliegue de medios que llevan un poco más allá los tradicionales límites que siempre hemos querido ver en la portátil de Nintendo. Si hace un mes nos maravillamos con los mundos tridimensionales de Kingdom Hearts, C.O.P. le supera en varios aspectos.

En él daremos vida a Dan Miles (Parece ser que no hay más apellidos en la mente de los desarrolladores franceses...), un excorredor de carreras ilegales y acostumbrado a vivir siempre a caballo en la delgada línea que separa el bien del mal. En uno de estos saltos se nos acabará el crédito que tenemos con la policia de Nueva York. Nuestra lista de fechorías es tan amplia que sólo puede depararnos una larga y aburrida temporada en la carcel. A menos que lleguemos a un trato y decidamos trabajar para el Departamento de policia de Nueva York. Un planteamiento inicial que no innova, pero que se ajusta como anillo al dedo a lo que debe



Las cinemáticas son usadas para ir contando la historia de la que somos protagonistas. Está llena de clichés y es poco innovadora. Al menos podemos decir a su favor que está bien llevada, a pesar de caer continuamente en tópicos ya explotados

ser un sandbox de acción.

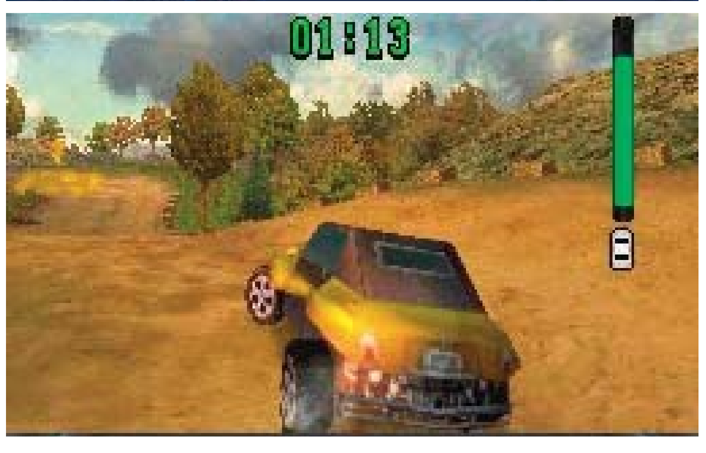
Y ésta es la apuesta que nos ofrece The Recruit. Y para ello no duda ni un sólo momento en copiar de manera descarada al referente del género. Por lo que en esencia nos encontramos con un GTA que no es un GTA porque en vez de Rockstar, lo ha desarrollado Ubisoft.

Como ya hemos enunciado anteriormente, trabajaremos para el departamento de policía de Nueva York. Por lo tanto, nuestro escenario, y siguiendo con las similitudes entre ambas franquicias, va a ser una recreación de la ciudad de la Estatua de la Libertad. Pero a diferencia de lo que vimos en Chinatown Wars, esta vez va a ser en un entorno completamente tridimensional.

Ésta es sin ninguna duda la mayor virtud que presenta el título. Ubisoft ha desarrollado para la ocasión el engine más bruto que ha visto la consola en sus más de cuatro años de vida. No sólo los modelados y texturizados se muestran sólidos en todo momento, sino que el mapeado por el que nos movemos es enorme. Aparte de la recreación virtual de la Isla de Manhattan, tendremos a nuestra disposición un buen pedazo de ámbas orillas opuestas. Una Nueva York que se muestra viva, con ciudadanos y tráfico que recorren sus calles, donde muy rara vez se ve una caida de framerate.

Además el trabajo gráfico se completa con una presentación de las misiones en modo video anime, como ya viene siendo habitual dentro de los últimos lanzamientos destinados a la consola. No llega al nivel visto en La Caja de Pandora, pero tampoco lo deja a la altura del betún. Un buen trabajo en ese aspecto.

Sin embargo es aquí donde





comienzan a aparecer sus defectos. Algunos propios, y otros heredados.

Entre los segundos comienza a hacerse ya evidente la escasa imaginación reinante dentro del género. Los sandbox están tan focalizados y referenciados que apenas se distinguen sus clones unos de otros. Y en C.O.P. no va a ser menos. De nuevo nos encontraremos misiones de conducción y otras a pie, donde no vamos a vivir ni una sola situación que no hayamos visto ya en otros títulos similares. Eliminar una zona atestada de enemigos, acabar con un objetivo, llegar de un punto A a un punto B en un tiempo determinado, transportar mercancia/persona por un camino lleno de peligros... nada nuevo bajo el sol.

Y entre los propios nos encontramos una jugabilidad un tanto extraña y lenta. Demasiado para tratarse de un juego de acción como es este caso. Algunos fallos vienen motivados por la mala resolución a la hora de afrontar el handicap de la falta de botones en DS. La cámara la manejaremos con dos botones, pero sólo la podremos orientar cuando estemos completamente parados. Esto en algunos momentos puede llegar a desesperar porque rompe el ritmo natural del juego.

Por otro lado, se nota un desfase evidente entre las misiones de conducción y las de a pie. Las primeras, aúnque con fallos puntuales del motor de físicas, están mucho más conseguidas e integradas en el conjunto que las de a pie. Su manejo arcade y directo las hacen accesibles desde un primer momento.

No podemos decir lo mismo de las misiones a pie, donde a pesar de que controlaremos a nuestro personaje como un FPS tradicional de DS, el control no responde todo lo rápido que debiera. Lastrando de manera evidente la experiencia de juego. No lo hace injugable, pero sí que presenta un inconveniente a tener en cuenta.

Pero el verdadero punto negro lo presenta el apartado sonoro. Nefasto en todos los sentidos y pesimamente integrado en el juego.

Conclusiones:

Un buen sandbox, y en definitiva un buen juego. Tiene sus virtudes, que son muchas, pero la lentitud de las misiones a pie y el pésimo apartado sonoro, acaban ensombreciendo lo que podía haber sido un grandísimo título. Notable.

Alternativas:

Si hablamos de sandbox, la alternativa y el referente están claros: Chinatown Wars. No tiene el despliegue tridimensional de C.O.P., pero ofrece infinitamente más posibilidades que éste.

Positivo:

- Un entorno gráfico soberbio
- Las misiones de conducción

Negativo:

- Jugabilidad a pie algo lenta
- El apartado sonoro es pésimo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	97
sonido	55
jugabilidad	80
duración	80
total	**82**

Una segunda opinión:

Un gran sandbox. Es divertido y su historia te enganchará desde el primer momento. Una de las sorpresas de este final de año y que va a llenar el vacío de todos aquellos jugadores que demandaban juegos de este corte para la consola de Nintendo.

Jose Luis Parreño

desarrolla: haemimont · **distribuidor:** koch media · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:**+16

Tropico 3

Eres el dictador de una república caribeña

La genial mezcla de estrategia y humor de Trópico vuelve a PC y se estrena en Xbox360. Gobierna y gestiona tu República en medio de la guerra fría. Tus ciudadanos confian en tí ¿o no?



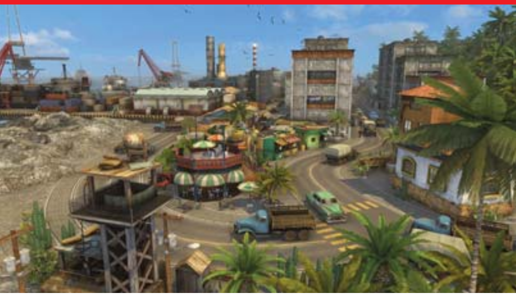
En 2001 Popcap Games lanza Trópico, un curioso juego de estrategia en el que tomamos el papel del dictador de una isla del Caribe que debemos gestionar en plena guerra fría entre EEUU y URSS. Consigue una buena cifra de ventas y un buen nombre entre los aficionados al género y tras dos expansiones (Trópico: Paradise Island y Trópico: Mucho Macho), en 2003 la saga cambia de desarrolladora (Frog City Software) y temática con Trópico 2: La Bahía de los Piratas, un notable juego de estrategia pero que poco tiene que ver con su predecesor.

Trópico 3 vuelve a los orígenes de la serie de la mano de un nuevo estudio, en esta ocasión se pone en manos de los húngaros de Haemimont Games, una garantía tras éxitos en el género de estrategia como Tzar o Imperium, con el cual comparte bastantes características.

Tras una intro en la que conocemos muy por encima la historia de nuestra república comenzamos por definir a nuestro perso-

Haemimont Games es un estudio consolidado en el género de la estrategía. Tzar o Imperium les han hecho un hueco en el corazón de los aficionados.





naje, Trópico 3 permite seleccionar entre una amplia gama de dictadores predefinidos, muchos de ellos facilmente reconocibles, o crearlo desde cero, en este caso deberemos seleccionar el sexo, la apariencia física o la forma de vestir de nuestro Presidente, deberemos incluso seleccionar su personalidad mediante la elección de dos características positivas y dos negativas, que influirán de forma significativa en el desarrollo del juego, aquí resulta complicado no crear un personaje extrañamente parecido a tu profesor, tu jefe o tu suegra.

El juego dispone de múltiples modos de juego, recomendamos comenzar por el tutorial que aunque no es excesivamente profundo, sí muestra las distintas posibilidades del título y donde encontrar las diversas opciones que ofrece en los excelentes y accesibles menús que tiene.

Disponemos también de un modo campaña en el que deberemos superar los retos que nos proponen en las 15 islas que conforman nuestra república. En el modo libre podremos comenzar en cualquiera de las islas predefinidas o crear una nueva (mediante un generador automático aleatorio) desde el principio de nuestro gobierno con total libertad para dirigir todos los aspectos del país. Esta total libertad y el sentido del humor con el que se lleva son los dos aspectos que diferencian a este Trópico 3 del resto de juegos de gestión existentes en el mercado, tendremos que definir las lineas de nuestra política a todos los niveles, relaciones exteriores, políticas de producción, agrícolas, impuestos, ... pero es que podemos llegar a decidir el precio de un producto en una determinada fábrica o el sueldo de los empleados de la misma o dejar que sean nuestros asesores los que lo decidan siguiendo nuestras directrices. Estos asesores deberemos contratarlos y por supuesto podemos despedirlos en cualquier momento, faltaría más.

Lo que da la personalidad a este juego (como lo hizo con el primer Trópico) es su ambiente caribeño y el especial concepto del gobierno que han tenido muchos de los países de la zona, el Presidente (tú) tiene la posibilidad de tener cuentas en paraísos fiscales, ser corrupto, mujeriego o alcohólico, solo tú decides que tipo de gobernante vas a ser aunque el título se presta a ser un dictador déspota y populista. Seas como seas como presidente, deberás estar muy atento a dos aspectos fundamentales del título, el primero de ellos es la opinión y necesidades de tu pueblo, el segundo serán una serie de eventos

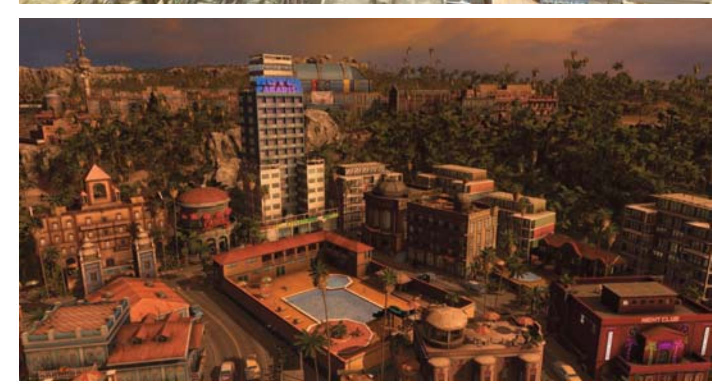
No es un título para todos los jugadores, pero si te gusta el género es, por profundidad y calidad, una de las mejores opciones disponibles en tiendas













que iran aconteciendo y a los cuales deberás prestar especial atención ya que pueden cambiar de golpe las condiciones de gobierno de tu república.

La profundidad estratégica del juego se demuestra en como cada decisión que tomemos afecta a distintos puntos de forma diferente, nuestra labor como dirigente será prever esas consecuencias y encontrar el equilibrio en nuestras decisiones que lleven nuestra república en la dirección que deseemos, ni una cosa ni la otra serán sencillas y cualquier decisión que tomemos implicará reacciones y consecuencias que no habíamos pensado y romperá el frágil equilibrio político y económico de nuestro estado, nadie ha dicho que dirigir un país sea tarea sencilla y Trópico 3 tampoco lo es, esta dificultad y la lentitud (aunque la velocidad de paso del tiempo es modificable) con la que se desarrollan los sucesos puede echar hacia atrás a un buen número de jugadores que buscan otro tipo de juego.

No es habitual en los juegos de estrategia poder controlar a tu personaje y Trópico 3 ofrece esta posibilidad, la mayor parte del tiempo jugaremos en la típica cámara aérea panorámica que nos ofrece una visión de toda nuestra isla pero en determinados momentos podemos tomar la vista en tercera persona y visitar toda nuestra isla, hablar con nuestros ciudadanos e incluso acelerar el progreso de las obras en curso.

A nivel gráfico Trópico luce muy por encima de la media en este tipo de juegos, excelentes escenarios en 3D con multitud de detalles y entornos muy vivos, aquí también se aprecia el sentido del humor que impregna el juego con los tópicos habituales



y guiños a películas como Bananas. Cabe destacar la buena optimización gráfica realizada por Haemimont Games que hace que no se necesite un equipo de última generación para correr el juego con el máximo nivel y que en ordenadores no excesivamente potentes funcione correctamente aunque no con todos los detalles. La versión de Xbox360 muestra un buen nivel de detalle sin ningún tipo de ralentización o caídas en la tasa de frames.

Podrás subir online tus puntuaciones y logros para compararlos con los de tus amigos. Ellos podrán visitar tus islas y tú las suyas.

Trópico 3 viene totalmente doblado al castellano y lo hace, como no podía ser de otra forma, con un acento caribeño muy adecuado al conjunto del juego y de un buen nivel. La banda sonora también esta formada por temas basados en el folclore de la zona que no resultan en absoluto pesados y acompañan perfectamente el desarrollo del juego. Los efectos no destacan pero tampoco desentonan, pueden pecar de repetitivos.

No existe la posibilidad de juego real online aunque sí de subir a internet tus puntuaciones y logros para compararlos con los típicos rankings o los de tus amigos. Puedes también visitar las repúblicas de otros jugadores o que otros puedan visitar la tuya pero no tiene ningún tipo de consecuencia sobre el desarrollo del juego.



Conclusiones:

No es un juego para recomendar a todos los públicos, su ritmo lento puede aburrir a muchos. Si te gustaron Simcity y los grandes clásicos del género no te deberías perder este Trópico 3, un nuevo acierto de Haemimont Games.

Alternativas:

No puedes dejar de probar la saga Simcity o las dos primeras entregas de Trópico, una alternativa más actual es Anno 1404 con un enfoque muy distinto.

Positivo:

- Profundidad estratégica
- El humor con el que se desarrolla

Negativo:

- No tiene juego real online
- Ritmo excesivamente lento en determinados momentos.

TEXTO: José Barberán

gráficos	78
sonido	76
jugabilidad	78
duración	84
total	**78**

Una segunda opinión:

Tropico 3 tiene toda la profundidad que busques pero la presenta de un modo tan fresco que prevalece la diversión sobre el resto. Si alguna vez soñaste con convertirte en dictador, Trópico 3 está hecho para tí.

metacritic

desarrolla: playlogic · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+16

Fairytales Fights

Los cuentos de tu infancia como nunca te los contaron

Playlogic promete "Bloody Crazy Salami Violence" en Fairytales Fights, un hack and slash protagonizado por los personajes de los cuentos infantiles. Una curiosa propuesta que llega a nuestras consolas y PCs.



El género de los "*hack and slash*", esto es mata a todo lo que se mueva y continua adelante, ha llegado a todo tipo de mundos y ambientaciones, hemos repartido cera con todo tipo de personajes, superhéroes, semidioses clásicos, pandilleros de barrio, ... pero ¿alguien pensaba que algún día Caperucita Roja protagonizaría un juego de este tipo? ¿o Blancanieves? ¿y Jack Habichuela? ¿lo haría mejor el Emperador vestido únicamente con su corona y una hoja de parra tapando sus vergüenzas? pues los chicos del estudio Playlogic Entertainment (su título más destacable hasta ahora es el Obscure de PSP) lo pensaron, desarrollaron y hoy ya es una realidad en las tiendas.

En Fairytale Fights manejaremos a uno de los cuatro personajes citados anteriormente en su intento de que intentarán recuperar su protagonismo en los cuen-

Playlogic ofrece de forma gratuita durante 90 días el contenido descargable del juego a todos los usuarios que registren el título en su web





tos. Todo comienza cuando un joven desconocido salva a la abuela de Caperucita de los lobos, los enanitos pasan de Blancanieves, el Emperador sufre la mofa de su pueblo y Jack no protagoniza su historia con su particular habichuela. El culpable de todas estas situaciones es el Sastrecillo Valiente, un nuevo personaje que se ha introducido en la Villa de los Cuentos y ha quitado el protagonismo a los personajes clásicos, estos no pueden permitir que esto ocurra y se lanzan en una sangrienta cruzada para recuperar su papel en los cuentos.

La historia no por absurda deja de ser divertida y atrayente, y también lo es la posibilidad de tomar el papel de los personajes de nuestros cuentos infantiles en un entorno tan diferente al que frecuentan. La trama del juego la lleva un espejo mágico que hace de cuentacuentos y será el encargado de guiarnos hacia nuestra próxima misión a través de los 22 niveles que tiene el juego, en los que irán apareciendo personajes y enemigos conocidos de otros relatos populares mientras intentamos recuperar nuestro lugar entre los cuentos de hadas.

Hasta aquí todo perfecto, pero como si de un mal cuento se tratase es en el desarrollo donde pierde todo el encanto, se trata de un desarrollo excesivamente lineal y repetitivo, es cierto que es un mal del que pecan la mayoría de títulos del género pero si además las misiones son siempre del mismo tipo y ni siquiera el combate supone un reto ya que, a pesar de que hay varios golpes y ataques diferentes para cada uno de los personajes, en realidad basta con machacar indiscriminadamente los botones del mando para eliminar a todo enemigo que



Caperucita Roja, Blancanieves, Jack Habichuela o el Emperador son los personajes a controlar en este sangriento hack and slash en el que los personajes e historias de los cuentos infantiles forman parte de una trama de venganza y odio totalmente gore









ose ponerse en nuestro camino, podemos cargar también una barra para realizar un ataque especial o lanzar el arma que tengamos en nuestras manos, la realidad es que la variedad de armas que incluye el título queda en prácticamente nada ya que el resultado de atacar con unos y otros es prácticamente el mismo y es más importante la velocidad con el que pulsemos el botón de ataque que otros aspectos que podrían dar más profundidad al juego. Fairytale Fights tiene también zonas de plataformas pero son tan sencillas que no supondrán problema alguno en nuestro trascurrir por la Villa de los Cuentos y no aportan al título nada más que un descanso entre las fases de acción; los mayores problemas en estas zonas nos los pondrá la cámara que en determinados puntos se convierte en un enemigo más.

Técnicamente el juego tiene luces y sombras aunque más de estas últimas. Los gráficos muestran unos coloridos personajes y escenarios que lucirían perfectos a no ser por los dientes de sierra que aparecen demasiado frecuentemente y sobre todo las caídas en picado de la tasa de frames que ocurren en el momento de que hay más personajes en pantalla de los que es habitual, un pequeño bajón es perdonable y hasta lógico en otro tipo de juegos con una gran carga de texturas y modelados ultrarrealistas con un gran número de polígonos, pero en un juego de este tipo la capacidad de cualquiera de las máquinas para las que se ha desarrollado es más que suficiente para moverlo sin demasiado esfuerzo por lo que parece más bien una falta de optimización del código del programa. El diseño de los distintos



escenarios está bien realizado y con suficiente detalle, son diferentes entre sí aunque cada uno de ellos se podría haber elaborado con una mayor variedad de elementos y situaciones.

El juego gana muchisimo si lo juegas con hasta tres amigos en online o la misma consola a pantalla partida, que corra la sangre

La banda sonora acompaña y no molesta, incluso destaca en determinados momentos; los sonidos de las armas son francamente buenos y variados pero los gruñidos que emiten tanto nuestro personaje como el resto de los que pueblan la Villa de los Cuentos, son cansinos y monótonos y en diez minutos con el juego estaremos aburridos de oir siempre los mismos.

Fairytale Fights es largo, podríamos decir que excesivamente largo, ya que muchas de las fases parecen una repetición de otras que ya has jugado antes y no son más que horas de juego que no aportan nada a la trama. Incluye también un modo multijugador de hasta cuatro usuarios, ya sea online o en la misma consola en pantalla dividida, que es sin duda la mejor opción de juego ya que compartir estos personajes con hasta tres amigos mejora y mucho la diversión que el título nos ofrece. Una buena idea que se queda en un juego divertido sin más por falta de un desarrollo más variado y problemas técnicos sencillos de resolver.



Conclusiones:

Una interesante propuesta que no llega a lo que prometía por un desarrollo excesivamente lineal y repetitivo hasta la saciedad, un control impreciso y algunos fallos técnicos que deslucen el resultado final.

Alternativas:

Por diseño lo más parecido sería Mini Ninjas o los juegos de la saga Lego, por público al cual va dirigido unas buenas alternativas serían X-Men Origins: Wolverine o los Ninja Blade.

Positivo:

- *Su sentido del humor*
- *Jugar con tres amigos más*

Negativo:

- *Demasiado lineal y repetitivo*
- *Deficiencias técnicas y de control*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	54
sonido	64
jugabilidad	56
duración	58
total	56

Una segunda opinión:

En Fairytale Fights veremos un cuento de hadas pero sin el típico final feliz. Esta vez, ése final ha sido sustituido por sangre y destrucción, un cambio que sin duda los más gore del lugar agradecerán.

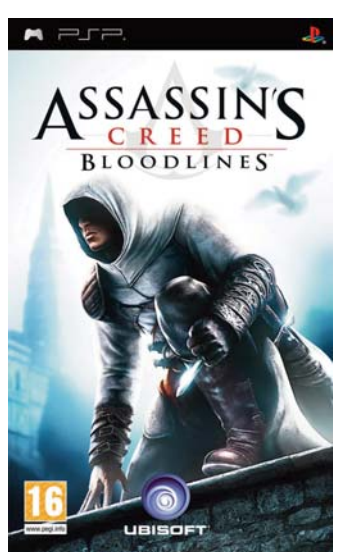
Marc Alcaina G

desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** avenura/acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:**+16

Assassin's Creed Bloodlines

Enlazando la historia

Assassin's Creed es un compendio complejo de asimilar. Por un lado su soberbio apartado técnico intenta paliar su mecánica tediosa y aburrida. Un caso que no tiene parangón en el mundo actual



Cuando se anunció la llegada de Assassin's Creed a PSP, pocos esperaban encontrarse una recreación a escala del magnífico trabajo técnico que deslumbró al mundo en PS3/X360/PC. Lo lógico y esperable hubiera sido un título bidimensional que se valiese del nombre para poder abrirse una pequeña cuota de mercado.

Sin embargo lo que nos encontramos es una versión menor del primero. Un spin-off que es un digno heredero de su hermano mayor, y que está destinado a explicar los lazos que unirán la aventura de Altair con la de Ezio en Assassin's Creed 2. Un heredero, que como tal, vuelve a caer en los mismos errores del pasado.

Bloodlines no es un mal juego en sí mismo. Es más, si lo analizáramos apartado por apartado, seguramente estaríamos hablando de uno de los mejores juegos de la historia de PSP. No en

Bloodlines intenta describir los hechos acontecidos entre los dos Assassin's Creed de sobremesa. En ese sentido sí que cumple su cometido

vano, es capaz de explotar las posibilidades de la máquina a unos niveles que hacía mucho que no se veían. Gráficamente poco tiene que envidiar a los grandes de esta consola. Pero con el añadido de que aquí nos movemos en tres planos reales: La superficie y sus tejados.

En Bloodlines volvemos a manejar a Altair. Tras los sucesos acontecidos en la primera parte, el Fruto del Edén debe ser preservado para evitar que caiga en manos de quien no debe. Aniquilada la Hermandad, Tierra Santa ya no es un lugar seguro para nosotros. Es por ello que la Isla de Chipre va a ser el escenario donde nos desenvolveremos en esta nueva entrega. Y que como ya anunciamos anteriormente, servirá para unir las aparentemente inconexas historias entre el enigmático Altair y el controvertido Ezio. Aunque como todo spin-off que se precie, su existencia no es vital para seguir el argumento de la saga.

Quien haya jugado anteriormente a Assassin's Creed, va a encontrar en Bloodlines una expansión en low resolution de aquél. Los mismos entornos, la misma jugabilidad... y por desgracia, la misma mecánica. Una lacra que no sabe quitarse en ningún momento. Un serio handicap que empobrece de manera abismal la experiencia de juego.

De nuevo volveremos a encontrar la tediosa mecánica de llegar a un lugar, subir atalaya, encontrar casa de los asesinos, recibir orden y eliminar objetivo. Una rutina que sólo se ve interrumpida por la aparición de algunas misiones secundarias, que para más inri, vuelven a ser simples, absurdas y aburridas. Una mecánica cíclica que nos hace preguntarnos a voz en grito si realmente tiene sentido continuar

Ese error llamado hype

Las expectativas creadas alrededor de un título han existido desde siempre. Sin embargo, con el poder de la globalización y la accesibilidad que ofrece Internet, ese fenómeno se ha ido agrandando a pasos agigantados. Es el hype. O lo que es lo mismo, una expectativa desmesurada.

Expectativa que rara vez cumplen sus cometidos. Assassin's Creed o Fable son dos de los mayores ejemplos de los últimos tiempos. En su momento nos emborrachamos con lo que quisimos ver en ellos, y nuestra ilusión fue poco a poco retroalimentándose hasta autoconvencernos de que esta vez sí estamos ante lo que todo jugador lleva esperando. El Santo Grial.

Pero la realidad es bien distinta. La experiencia que dejan trás de sí no es satisfactoria, y muchas veces acabamos infravalorando sus virtudes cegados por esa desilusión. A fin de cuentas, nos ilusionamos con lo que nosotros queremos.



una franquicia tan sumida en sus propios errores. Va a tener que sudar tinta para dejar atrás ese halo que le precede.

Y eso que técnicamente es encomiable. Los modelados que luce tanto Altair como los enemigos, así como todo el escenario en el que se desenvuelve, suponen una piedra de toque del verdadero potencial que encierra PSP en su interior. El engine es sobrio y robusto, y permite unas animaciones del protagonista tan naturales como atractivas. La agilidad de Altair ofrece una jugabilidad que sólo se ve lastrada en algunos momentos por la caprichosa cámara. Un mal menor que tiene fácil solución, pero que nos la jugará en el momento más inoportuno. Y éste suele ser un mal apoyo en una huida con 10 guardias detrás.

Por poner un pero al motor del juego, éste debe ser sin ninguna duda en la poca vida que







Volveremos a repetir una y otra vez la misma mecánica que logró aburrirnos en la primera entrega. Aúnque esta vez podemos llevara con nosotros...

ofrecen sus calles. El ratio de soldados-enemigos frente a ciudadanos está tremendamente descompensado. Y no porque haya muchos de los primeros, sino porque de estos segundos apenas nos cruzaremos con ellos por las calles.

Como su hermano mayor, de nuevo nos encontraremos con un doblaje más que notable. El número de diálogos y la carismática voz de Altair vuelven a resonar en la portátil de Sony. Un detalle que se agradece.

Lo que ya no podemos agradecer tanto es la IA que presentan los enemigos. Ridicula y a menudo arbitraria. Lo que unido a nuestras dotes ya aprendidas y dominadas en la primera entrega, hacen de cada enfrentamiento una rutina (vuelve a aparecer), tediosa y cansina.

Pudo ser el heredero de Prince of Persia, pero su concepto de juego acabará por desesperar incluso a los que aún lo defienden

Los enemigos responden siempre a unos patrones en combate predeterminados y predecibles, donde el contraataque se presenta como una opción desproporcionadamente mortífera. Pulsar el botón en el momento justo y enemigo aniquilado. Además cualquier enemigo, sea soldado raso o templario, nunca soportará más de cuatro ataques seguidos. Así que aunque luchemos siempre en inferioridad numérica, ningún combate va a presentar una dificultad reseñable.

Unas maniobras y rutinas cíclicas que repetirás una y otra y otra vez durante las 6-8 horas que puede llevar acabarte el juego. Y una vez concluido, no esperes nada más de él. Trás el apartado técnico, su gran aliciente es su historia. Y una vez destripada, se acabó el chiste.

Bloodlines quedará como otro intento de lo que pudo y nunca llegó a ser. La historia se repite.

Conclusiones:

No es un mal juego. Su problema es que es aburrido. Hecho un nivel, hecho todos. No hay más aliciente en él que intentar seguir adelante para ver el final de la historia. Pero eso no implica que sea divertido.

Alternativas:

Encontrar un sandbox ambientado en el medievo y con una repetición cíclica de sus objetivos, es tremendamente complejo. No hay alternativa semejante a Bloodlines.

Positivo:

- *Un gran trabajo técnico*
- *Traspasa los límites de PSP*

Negativo:

- *Aburrido hasta la saciedad*
- *No hay alicientes para rejugarlo*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	93
sonido	89
jugabilidad	85
duración	70
total	**71**

Una segunda opinión:

Es indudable que Bloodlines es un gran juego. Si entendemos como juego el poner un escenario perfectamente recreado y ambientado, donde pululan personajes muy bien modelados, y en el que se narra una historia medianamente atrayente. Sin embargo el concepto de juego trae intrínseco el hecho de ser divertido. Y lamentablemente Bloodlines no lo es. A no ser que encuentres divertido el repetir una y otra vez lo mismo. Entonces sí que estás ante tu juego.

Jose Luis Parreño



desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +3

Pro Evolution Soccer 2010

Buscando la remontada

Lo de Pro Evolution Soccer es casi una religión pero incluso los más fanáticos tuvieron que reconocer la superioridad del rival en temporadas anteriores. ¿Conseguirá PES 2010 recuperar el trono del rey del fútbol?

Es duro (lo dice uno que es aficionado al otrora glorioso Atlético de Madrid) haber sido grande y ver como ahora te mueves por la mediocridad de la mitad de la tabla. Cuando un grande, y no hay duda de que Pro Evolution Soccer lo es y mucho, ve como su rival arrasa en la temporada anterior tiene dos opciones, una es esperar a que llegue un Florentino y a golpe de talonario haga un nuevo equipo que haga soñar, la otra es con los medios de los que se dispone acertar al máximo optimizando las inversiones para alcanzar el mejor rendimiento posible. Se ve que Konami no puede o no quiere hacer la fuerte inversión que Pro Evolution Soccer precisa desde hace tres temporadas, entonces no queda otra que acertar en las mejoras a introducir con el presupuesto asignado, y la sensación es que éste se ha empleado más en maquillar el juego y que muestre un mejor aspecto visual que en solucionar lo problemas que hicieron que, desde que se produjo el cambio generacional de consolas, haya quedado claramente por debajo del producto de la competencia.

Pro Evolution Soccer 2010 es un juego mejor que el de 2009 pero sobre todo a nivel gráfico y sobre todo en estático, las imágenes que acompañan a este texto y todas las que hemos podido ir viendo a lo largo de los meses son francamente buenas con excelentes modelados, sobre todo faciales, y notables estadios con un buen nivel de detalle, el problema llega cuando estos modelos, los jugadores se empiezan a mover y se ponen de manifiesto

El precio de Pro Evolution Soccer es de 59,95 € para PS3 y Xbox360, 10 euros más barato que FIFA y lo que es habitual en títulos de lanzamiento



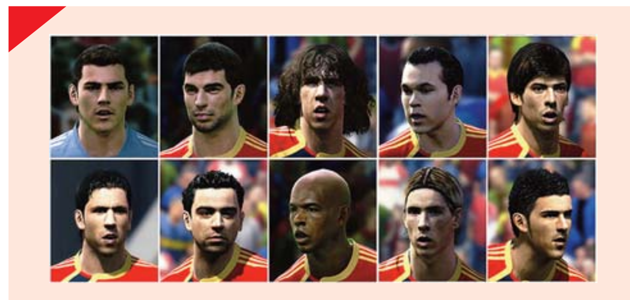


los mismos problemas de las dos ediciones anteriores, las animaciones son toscas y poco reales, no comienza una hasta que no ha terminado la anterior por lo que el juego pierde fluidez y dinamismo, el número de animaciones parece insuficiente y para enlazar un movimiento con otro, sobre todo en giros o acciones bruscas, le cuesta encontrar una animación que lo haga de un modo fluido y por ello, en demasiadas ocasiones nuestro jugador realizará movimientos muy poco naturales. El entorno del partido tampoco muestra la calidad que adelantaban las imágenes que lanzó Konami, el público es demasiado plano y uniforme y otros elementos del estadio como fotógrafos o recogepelotas no tienen un detalle al nivel del resto del juego. Parece que se ha hecho el mayor esfuerzo en maquillar el título y no en cambiar un motor gráfico que ha quedado obsoleto y es claramente insuficiente para competir en esta nueva generación.

El motor que gestiona la física de los jugadores tampoco ayuda, mas bien al contrario y hace que leyes como la de la gravedad o la de la inercia no formen parte del juego en demasiadas ocasiones, e incluso que haya jugadores con la habilidad de traspasar a los rivales. Hay que felicitar en este punto a Konami porque la física del balón es francamente buena, como lo fue en las versiones de otras generaciones, si perdonamos la extraña atracción que tiene por la pierna del jugador que lo conduce. Otro punto positivo que ha vuelto a PES es el del juego de equipo, no es posible (al menos no es fácil) controlar el balón con un jugador en tu defensa y hacer gol regateando a todo el equipo contrario, el futbol de Konami vuelve a ser colectivo y necesitaremos del toque y el pase para vencer a los rivales. La IA de los rivales y compañeros es francamente mala, tanto en ataque como en defensa sus movimientos parecen aleatorios y no se rigen por el más mínimo sentido común, la defensa del contrataque es un caso especialmente sangrante en el que varios defensas se irán por un delantero dejando algunos otros e incluso el que lleva el balón totalmente libre para encarar al portero, que tam-

Torres y Messi

La rivalidad de Electronic Arts y Konami llega hasta tal punto que incluso "pelean" las estrellas que ocuparán las portadas de los juegos. En la edición de este año EA apostó por Xavi y Benzema en la portada de FIFA10 y Konami respondió incluyendo en la de Pro Evolution Soccer a Fernando Torres junto a Leo Messi que repite de la edición anterior. Parece que al menos en este aspecto Konami ha ganado la partida.



los jugadores han sido recreados con un buen nivel de detalle pero durante el juego las caras carecen de gestos resultando demasiado inexpresivas



poco es que sea demasiado listo.

Los efectos sonoros mantienen un buen nivel pero los comentarios siguen sin evolucionar, por un lado en muchos casos están mal seleccionados, no puedes decir que no es el día de un delantero porque acaba de fallar un tiro cuando lleva tres goles en el partido, o que el equipo ha realizado una fuerte inversión al inicio de un partido entre selecciones nacionales. Por otro lado sufre del mismo mal que las animaciones, no empieza un comentario hasta haber finalizado el anterior por lo que en muchos casos queda obsoleto.

Llegamos al espinoso tema de las licencias, Pro Evolution Soccer 2010 mantiene la licencia oficial de la Champions League a la que añade la de la UEFA Europa League (la UEFA de siempre), el plantel de selecciones es también bueno pero a nivel de ligas nacionales deja mucho que desear; por poner un ejemplo cercano, de la Liga BBVA solo tiene 12 de los 20 equipos que la componen, los aficionados a 8 de los equipos de la primera división española no tendrán a su equipo oficial y sus jugadores en el juego de Konami. El problema de la falta de licencias se agrava con el hecho de que las plantillas no están actualizadas y podremos encontrar a Robben o Snejder en el Real Madrid o lo que es más triste, jugar con Dani Jarque en el Espanyol que falleció el 8 de agosto. Konami resolverá esto mediante un parche gratuito.

Los modos de juego se han ampliado y mejorado, en offline destacan la Liga Master, la Champions League y el Ser una Leyenda. La clásica Liga Master de PES se ha renovado y ampliado con una mayor cantidad de posibilida-

LA DEMO DE PES2010

Una demo es algo que se hace para mostrar al público potencial las excelencias del juego, en el caso del Pro Evolution Soccer 2010, Konami lanzó allá por mediados de septiembre un ejemplo de como NO debe ser una demo, vale que tengas que sacarla con el juego sin terminar, casi obligado por el lanzamiento del producto de tu competencia, pero no puedes mostrar un nivel tan malo y más aún en los aspectos en los que ha sido criticado tu juego en temporadas anteriores, una jugabilidad nula, un motor gráfico insuficiente con animaciones toscas y robóticas, ...

En ocasiones es mejor no sacar nada que lanzar una demo que perjudica más que beneficia las posibles ventas de tu título. PES2010 no es un gran juego pero es mucho mejor que la demo que Konami lanzó semanas atrás.

des a la hora de gestionar el club a todos los niveles tanto técnicos como administrativos. El modo Champions League permite disputar la gran competición continental con cualquier equipo independientemente de si realmente está clasificado para ella o no, destaca la gran ambientación lograda, tanto antes, durante como después del partido te da la sensación de estar ante un partido real de la Champions. El modo Ser una Leyenda permite seleccionar un jugador desde el nivel más bajo y hacerle crecer hasta convertirlo en un Cristiano Ronaldo. Solo manejaremos al jugador elegido y con él deberemos entrenar y jugar e incluso tomar las decisiones importantes de su carrera, como la de por qué equipo fichar al final de cada una de las temporadas.

Konami asegura haber mejorado el juego online y aquí sí hay que reconocer que, al menos hasta ahora, se aprecia el esfuerzo. El online de PES nunca ha sido especialmente bueno, a pesar de contar con una gran comunidad detrás y parece ser que está vez sí, el juego va todo lo fluido que los jugadores llevamos años pidiendo. Esperamos que no sea un espejismo causado por la escasa conexión equipos al llevar PES 2010 pocos días en el mercado.

Resumiendo, Pro Evolution Soccer 2010 es bastante mejor que su edición de 2009 y mucho mejor que la demo que Konami "perpetró" a mediados de septiembre. Aún así no ha dado el salto cualitativo y cuantitativo que la saga necesita y es una evolución de un producto que lo que precisa es una revolución, un comenzar desde cero que los jugadores de PES merecen, sobre todo los incondicionales que han comprado las tres últimas ediciones, y que ponga al juego de Konami en la situación en la que por historia y comunidad debería estar. ¿Será la edición de 2011 la del renacer de PES? La edición de este no vale ni como base para la reconstrucción del juego.

los estadios no muestran en el juego final la calidad de detalles que parecián ofrecer en las imágenes previas a su lanzamiento

Conclusiones:

PES2010 necesitaba una reforma completa y ha tenido un lavado de cara con maquillaje, se queda en un juego de fútbol aceptable, lo cual es nada para el que para muchos, entre los que me incluyo, ha sido el más grande. Konami se debería replantear PES desde el inicio.

Alternativas:

La alternativa está clara y desde nuestro punto de vista es mucho mejor que PES2010, FIFA10 es el mejor juego de fútbol a día de hoy.

Positivo:

- El diseño facial de los jugadores.
- El online va mucho mejor que en temporadas anteriores.

Negativo:

- Necesita mejorar a todos los niveles.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	62
sonido	60
jugabilidad	54
duración	80
total	64

Una segunda opinión:

Konami por fin ha sacado un simulador digno de las consolas next-gen. Con un apartado visual soberbio, una gran ambientación y una jugabilidad muy próxima a la realidad en cuanto al ritmo de partido. Pero flaquea en animaciones, licencias y sobre todo en los comentarios. Esperemos que konami siga por este camino en próximas ediciones y que al fin desarrolle un nuevo motor gráfico, mejore comentarios y aumenten el numero de licencias.

Jorge Serrano



RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

desarrolla: Cavia Inc. · **distribuidor:** Koch Media · **género:** shooter · **texto:** castellano · **voces:** inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+18

Resident Evil: The Darkside Chronicles

Recordando viejas historias

Capcom nos propone revivir las mejores escenas de Resident Evil 2 y Code Veronica desde otro punto de vista. Tras el éxito de Umbrela Chronicles para Wii, vuelve el Shooter sobre raíles de Resident Evil.



Con la navidad, llega a las tiendas Resident Evil: The Darkside Chronicles, el shooter sobre raíles basado en la saga Resident Evil para Wii. La apuesta está muy en la onda de la anterior entrega, y es que el más de un millón de copias que vendió habla por si sólo.

El juego nos propone revivir algunas de las mejores situaciones de acción de la saga, de ahí su título “Chronicles”. En la primera entrega pudimos disfrutar de escenas de Resident Evil 1, 3 y 0, además de una historia nueva. El planteamiento, excepcional. Toda una joya para los fans de la saga, que además, sirvió para atar cabos sueltos en el hilo argumental. En esta segunda entrega se da paso a Resident Evil 2 y el fantástico Code Veronica.

De nuevo, también se ha añadido una nueva historia. El juego empieza con Chris Redfield como protagonista. Nos encontraremos

Resident Evil: The Darkside Chronicles podría ser el shooter sobre raíles con el desarrollo de la historia más complejo del mercado





en Sudamérica junto a Krauser, prersonaje de Resident Evil 4. Nuestra misión, encontrar a un ex-empleado de Umbrella. Tras acabar el primer capítulo del juego, Chris remontará en acontecimientos pasados, contados por su hermana Claire.

En cuanto a la jugabilidad, pese a que el juego no ha sido desarrollado por Capcom, cumple las expectativas. Se trata de un shooter sobre raíles intenso, lleno de situaciones de acción, pero también con altas dosis de historia. Si lo jugamos solos, su dificultad puede resultar bastante alta ya en nivel normal dado que pese a ir siempre en compañía, gran parte de la faena de matar zombies correrá a nuestro cargo. Al jugarlo con un amigo la dificultad se reducirá notablemente. El reto será menor, pero la diversión también aumentará.

Otro detalle a destacar es su larga duración. El juego nos durará entre 8 y 10 horas sin problemas. Comparado con otros juegos del mismo género, Resident Evil Darkside Chronicles es notablemente más largo. También está bastante cuidado a nivel técnico igual que la entrega anterior, por encima de la media en Wii. Los escenarios están bien recreados y los enemigos finales son grandes y llenos de detalles. Sin embargo, algunas escenas de vídeo parecen algo sosas y poco trabajadas.

Resident Evid Darkside Chronicles llegara al mercado, como es tradición en shooters sobre raíles, junto a WiiZapper o en solitario, con precios de 49,95 y 59,95 euros respectivamente.

Conclusiones:

Resident Evil: The Darkside Chronicles llega como un caramelo para los seguidores de Resident Evil. Un muy buen juego, además de largo y más profundo de lo habitual.

Alternativas:

Existe una gran candidad de shooters sobre raíles en Wii. De calidad, nos encontramos con la saga House of the Dead, Dead Space Extraction o el primer Umbrela Chronicles

Positivo:

- Su duración
- La acción constante
- Una joya para los fans de la saga

Negativo:

- El doblaje, en inglés
- La curva de dificultad mal definida

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	70
jugabilidad	80
duración	90
total	**80**

Una segunda opinión:

Resident Evil: Darkside Chronicles es un caramelo para aquellos que jugaron a Resident Evil 2 y Code Veronica. Sorprendentemente divertido, en especial si lo jugamos acompañado. Su historia nos mantendrá enganchados hasta el final.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: sony · **distribuidor:** sony · **género:** familiar · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,99€ con cámara · **edad:** +3

EyePet

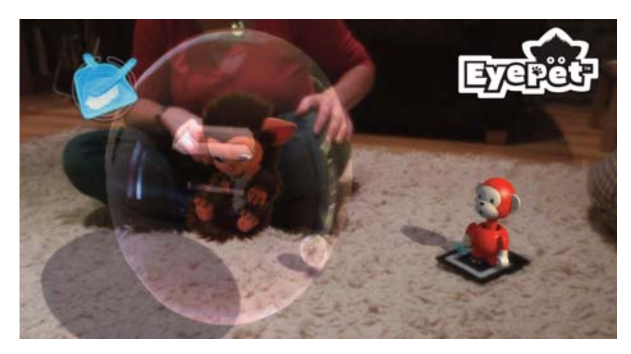
El nuevo miembro de tu familia

Llega la navidad y Sony pretende llenar los hogares del mundo de mascotas virtuales, haciendo uso de la tecnología de realidad aumentada y la Playstation Eye de PS3 ¿llega la moda "casual" a la PS3?

Hace ya unos años que se comenzó a oir acerca de la "realidad aumentada" pero no ha sido hasta hace relativamente poco que se ha comenzado a implementar en los videojuegos, EyePet utiliza la cámara Playstation Eye para ofrecernos la mascota virtual más real que hemos visto hasta ahora. La cámara de la PS3 tomará las imágenes de las personas que estén jugando con el EyePet y la consola superpone la imagen de la mascota en esas imágenes.

London Studio, el estudio de Sony que ha desarrollado EyePet ya tiene experiencia en productos de este tipo ya que fueron los responsables de la mayoría de juegos de la Eyetoy de PS2. EyePet va mucho más que sus anteriores trabajos, la interacción con nuestra nueva mascota es casi completa, responderá a nuestros gestos y sonidos de un modo que en ocasiones nos dejará perplejos actuando casi como si de una mascota real se tratase. Como mascota que es debemos educarle, darle de comer, limpiarle y cuidar de su salud, todo mediante la ayuda de una tarjeta mágica que reconoce la Playstation Eye y se convierte en el utensilio que necesitemos en ese momento. El EyePet es muy juguetón y deberemos pasar también muchas horas jugando con él, con un buen número de juegos y juguetes que iremos consiguiendo poco a poco al superar distintas pruebas e hitos. Los juegos son variados y divertidos destacando los de dibujo en los que dibujamos los elementos que forman un objeto siguiendo las directrices que

Un juego destinado a un público infantil y familiar que seguro hará que algún hardcore de los de toda la vida pase unas horas frente a la Playstation Eye



nos da el juego y la cámara lo recoge convirtiéndolo en un objeto tridimensional con el cual interactuar con el Eye-Pet. No falta la sección de estilismo en el que podemos cortar y colorear el pelo de nuestra nueva mascota como queramos y vestirle con la ropa que hayamos ido consiguiendo al superar pruebas o hayamos descargado de la Playstation Store, hay contenido descargable gratuito y algún otro de pago.

Un problema de este tipo de juegos es que a medio plazo se hacen monótonos y repetitivos, para evitarlo Sony ha creado un buen número de tareas, juegos y pruebas a superar que irán apareciendo poco a poco y que garantizan un buen número de horas frente a la cámara de la PS3 y un largo recorrido a nuestra mascota. En este aspecto conviene apuntar que algunas de estas pruebas no son sencillas, lo cual puede bloquear al público infantil al cual parece ir enfocado el juego.

A nivel técnico el EyePet se mueve de un modo totalmente fluido y dinámico, el número y variedad de animaciones es destacable no dando la sensación de repetirse en ningún momento y destacando el movimiento del pelo de la criatura, muy natural. Evidentemente el EyePet no habla, solo emite unos simpáticos gruñidos que pueden terminar por cansar pero ... así son las mascotas. La banda sonora es de las que parece que no están pero dejas el juego y sigues oyendo las melodías en tu cabeza, muy acertada.

No tiene ningún tipo de juego online, una pena porque hubiese estado bien tener la posibilidad de visitar a los EyePet de los amigos y competir con ellos.



Conclusiones:

Una demostración de que se pueden hacer buenos juegos para un público infantil o familiar, con un correcto aprovechamiento de la tecnología existente y el mismo cuidado por los detalles que en los títulos enfocados a un comprador más hardcore.

Alternativas:

En portatil Nintendogs siguen siendo la referencia, en sobremesa no hay alternativa ¿un Furby?

Positivo:

- *La interacción con el EyePet*
- *Un número elevado de actividades y juegos*

Negativo:

- *No poder personalizar nuestro EyePet*
- *No tiene online*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	68
sonido	72
jugabilidad	78
duración	70
total	**74**

Una segunda opinión:

Sony se estrena en el mundo de las mascotas virtuales con este nuevo juego que, sin duda, gustará tanto a pequeños como a mayores. Gracias a la cámara de PS3 obtendremos un mayor realismo y veremos cómo nuestras mascotas se pasean (virtualmente) por nuestra casa.

Marc Alcaina G



desarrolla: now production · **distribuidor:** activison · **género:** aventuras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:**+7

Bakugan Battle Brawlers

Llegó la hora de convertir-nos maestros Bakugan

¡Los Bakugan han llegado a la tierra y están por todo el mundo! Nosotros seremos uno de los jugadores de este nuevo juego de cartas y, con la ayuda de nuestras bestias, combatiremos para llegar a ser el mejor.



Un día como otro cualquiera, comenzaron a llover cartas del cielo. Nadie sabía de dónde venían o para que servían, pero estaba claro que no era un simple juego de cartas. Entre todos los poseedores de cartas se creó un juego llamado Bakugan, y así fue como el poder de las cartas se reveló y las bestias de batalla de cada una de las cartas cobraron vida.

Ésta es la historia del anime original Bakugan, que reviviremos en *Bakugan Battle Brawlers*: el videojuego. Nuestra misión será sencilla: convertir-nos en el mejor jugador Bakugan del mundo. Nada más empezar el juego podremos crear un personaje, a nuestra imagen y semejanza si así lo deseamos, puesto que contaremos con un editor bastante completo y eficaz. Una vez creado nuestro personaje nos introducirán al mundo Bakugan y con la ayuda de Dan, el protagonista de la serie, comenzaremos a comba-

Nos meteremos de lleno en la serie de anime, siendo nosotros mismos el protagonista y combatiendo con nuestro elemento favorito.

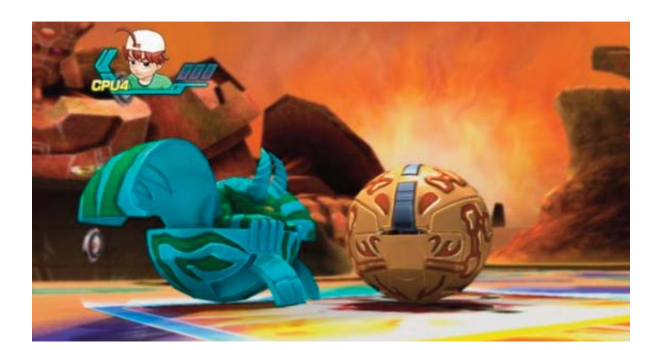
tir y acceder a los primeros torneos, que nos servirán para comenzar a escalar posiciones en el ranking mundial de jugadores.

En los combates controlaremos a nuestras bestias y junto a nuestro mazo, competiremos en varias pruebas para salir victoriosos de nuestros enfrentamientos. Aunque no podremos controlar nuestra bestia en el combate, tendremos varias fases para potenciar o mejorar su fuerza o energía y, una vez finalizadas estas fases, la bestia con más puntos de ataque será la vencedora.

Existen dos formas de combatir, de forma individual o colectiva. En los individuales lucharemos contra un enemigo y en los colectivos lucharemos en grupo, junto con un aliado, aunque la duración y sistema de juego será el mismo en ambos casos.

Durante la historia seremos protagonistas de una serie de cinemáticas y diálogos que nos introducirán en el juego y nos presentarán a los personajes principales de la serie y del juego. Nosotros tendremos, en todo momento, libertad para elegir lo que queremos hacer, aunque para avanzar en la historia y subir puesto en la clasificación mundial deberemos ir superando, o lo que es lo mismo, ganando cada uno de los torneos que se nos presentan.

El apartado gráfico será uno de los puntos "fuertes" ya que tanto las animaciones como los movimientos y acciones de los personajes están bastante logrados y consiguen un efecto más que satisfactorio tanto en la historia como en los combates, individuales y colectivos.





Conclusiones:

Bakugan Battle Brawlers es un juego novedoso basado en la popular serie de anime. La perfecta adaptación al videojuego lo hacen tentador, incluso para los que no conocen la serie.

Alternativas:

No es muy habitual toparnos con un juego de cartas tan bien estructura y mecanizado como éste, por lo que la mejor alternativa sería cualquier de los anteriores Yu-Gi-Oh.

Positivo:

- *Muy buena adaptación*
- *Excelente trabajo de doblaje*
- *Gráficos notables*

Negativo:

- *Escasa variedad de Bakugans*
- *Combates repetitivos*

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	72
sonido	55
jugabilidad	65
duración	70
total	68

Una segunda opinión:

Bakugan no es sólo un juego de cartas y aventuras para niños, también puede llegar a enganchar a los más mayores de la casa.

Metacritic



desarrolla: namco · **distribuidor:** namco bandai · **género:** aventuras · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,95 € · **edad:**+12

Dragon Ball Revenge of King Piccolo

Goku vuelve a la niñez para revivir la gran batalla con el rey Piccolo en esta nueva aventura para Wii que nos hará volver a disfrutar de sus aventuras.

Han pasado casi 25 años desde que se publicó por primera vez Dragon Ball en el país nipón. Akira Toriyama creó una magnífica historia con un protagonista perfecto, y esa fue una de las claves de que le impulsaron al éxito. Dos décadas y media después, Namco Bandai nos sorprende con este juego que nos introduce de nuevo en la piel de Goku, cuando éste todavía era un niño. La historia, basada en los hechos ocurridos en la primera parte de Dragon Ball, nos situará en el momento en que Goku decide ir a buscar las bolas de dragón y se enfrenta cara a cara con los soldados y secuaces de Red Ribbon (o ejercito del lazo rojo), siendo fiel en todo momento al argumento original.

A través de textos, diálogos y cinemáticas iremos avanzando en una historia dividida en varios niveles. Para superar cada nivel deberemos completar todas sus fases. Cada una ellas será un escenario "plano" donde avanzaremos tomando el control de Goku. Gracias al mando de Wii el juego tomará una nueva perspectiva y, en ciertos momentos, se nos pedirá que hagamos un movimiento específico con el mando para, por ejemplo, cargar energía. Durante cada fase podremos hacer infinidad de cosas: luchar contra enemigos, recoger objetos e interactuar con ellos, buscar tesoros, destrozar cajas... Y habitualmente, llegando al final de la fase, deberemos luchar contra un

Una historia completamente fiel a la serie original y una jugabilidad exquisita nos harán disfrutar como nunca de un juego de la saga Dragon Ball.



enemigo final que, conforme vayamos avanzando en la trama de la historia, nos resultará más complicado de vencer. Veremos cinemáticas (o escenas de vídeo) generalmente al inicio o al final de cada fase, aunque también nos saldrán esporádicamente durante la acción. Estas escenas nos ayudarán a meternos más en la historia ya que en ellas veremos la actitud de Goku y las acciones que le motivan a hacer una cosa u otra.

En el Modo Torneo Mundial podremos combatir y desbloquear nuevos personajes.

El estilo de lucha será diferente a lo que estamos acostumbrados, si bien seguirán siendo combates uno contra uno, no siempre ganaremos gracias a la fuerza bruta o haciendo uso de una buena combinación de combos. En algunos casos deberemos utilizar el ingenio y estudiar el patrón de movimientos (o acciones) del rival, para así atacarle en el momento propicio para causarle el mayor daño posible. En otras palabras, tendremos que descubrir cuál es su punto débil y hacerle frente de la mejor manera posible.

Y, además del modo historia también podremos organizar torneos y combates multijugador en la misma consola (no lo confundáis con el online) así que ya sabéis, ¡aquí tenemos Dragon Ball para rato!



Conclusiones:

Sin duda éste es un soplo de aire fresco a la franquicia Dragon Ball ya que últimamente estábamos acostumbrados a los combates estilo Budokai o Tenkaichi.

Alternativas:

Dragon Ball Raging Blast es otro de los lanzamientos de este mes y nos brinda también la posibilidad de luchar con Goku y sus amigos.

Positivo:

- Muy fiel a la saga original.
- Podremos desbloquear personajes para el modo Torneo Mundial.

Negativo:

- Voces originales en inglés, sin posibilidad de cambio.
- Se hace algo corto.

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	70
sonido	50
jugabilidad	80
duración	65
total	70

Una segunda opinión:

Namco Bandai nos trae un nuevo título basado en la genial serie de anime Dragon Ball. Nos muestra un buen apartado gráfico y una buena adaptación de la serie. Pero flaquea en modos de juego y el ajuste de dificultad del mismo. Si eres aficionado a la serie, puede ser un juego interesante.

Jorge Serrano



desarrolla: namco bandai · **distribuidor:** namco · **género:** lucha · **texto/voces:** cast/ing-jap · **pvp:** 59,95 € · **edad:**+12

Dragon Ball Raging Blast

Lanza tu mejor ataque y conviértete en un Saiyan

Aunque la calidad técnica es mejorable, ésta nueva entrega de Dragon Ball nos ofrecerá nuevos modos de juego y nuevas opciones, aumentando así la jugabilidad y haciendo la historia algo más completa.

Burst Limit fue el primer juego de la saga Dragon Ball desarrollado para Xbox 360 y Playstation 3. No consiguió estar a la altura de los anteriores y las ventas y le castigaron por ése aspecto Raging Blast promete solucionar todos los errores del juego anterior y con muchas mejoras que harán de él una compra obligada para todo seguidor de la serie.

Esta vez contaremos con un repertorio mucho más amplio de personajes y más modos de juegos. El modo principal seguirá siendo el modo historia y se dividirá en sagas que podremos elegir a nuestro antojo. Dentro de cada saga encontraremos los capítulos de la historia y también podremos elegir el que más nos guste (aunque algunos estarán bloqueados y deberemos desbloquearlos previamente). Dicho de otra manera, no será necesario jugar la historia cronológicamente, de principio a fin, sino que podremos alternar entre los diferentes capítulos y sagas e ir superándolos como se antoje. Antes de jugar el capítulo optaremos a leer un pequeño resumen de la historia, por si nos hemos perdido algo.

El sistema de combates se asemejará al de Tenkaichi 3 por lo que volveremos a los escenarios abiertos y lucharemos moviéndonos libremente por la zona. Notaremos una novedad importante en los combates, y es que la barra horizontal de energía ha sido reemplazada por una circular, que encontraremos en la parte inferior de la pantalla, y que

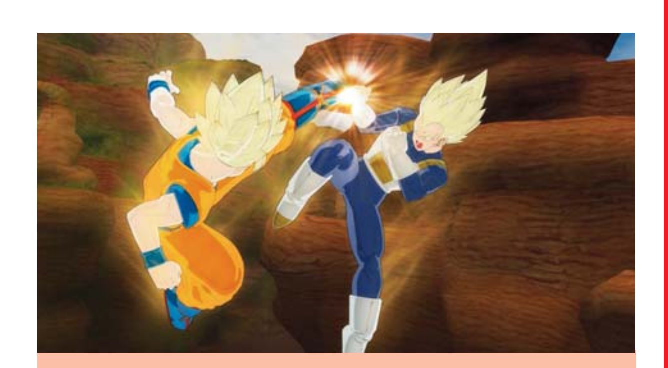
Contaremos con una saga completamente nueva, donde Vegeta y Broly alcanzarán el tercer nivel de Super Saiyan.



seguirá teniendo la misma función: mostrarnos nuestra energía restante y el ki del que disponemos para realizar ataques especiales. Otra de las novedades es la "simplificación" de los ataques (o técnicas) especiales. Y es que será tan simple como mover el stick derecho hacia la izquierda o derecha.

Volviendo a los modos de juego, y dejando de lado el modo historia, tendremos una nueva opción llamada 'Personalización Definitiva' donde podremos personalizar las habilidades de cada personajes (combos, ataques finales, técnicas especiales, etc.) para así combatir del modo que más nos interese o más nos guste. También encontraremos, entre otros modos, el Modo Torneo, donde podrán competir hasta 16 jugadores físicos (controlados por jugadores, no por la CPU) en rondas clasificatorias, y el Modo Online, donde podremos combatir contra jugadores de todo el planeta para mejorar nuestra técnica.

En definitiva, éste nuevo Dragon Ball mejorará muchos aspectos del anterior: tendremos una historia mucho más completa, nuevos modos de juego y muchos más personajes con los que luchar. Ahora sí que merece la pena seguir la saga Dragon Ball en las consolas de nueva generación. Espero que os divirtáis.



Los efectos gráficos son buenos, aunque mejorables en ciertos puntos.

Conclusiones:

Nos encontramos ante un nuevo Dragon Ball que soluciona los errores del anterior Burst Limit pero que sigue siendo deficiente en algunos aspectos.

Alternativas:

Si buscas otro Dragon Ball de nueva generación, sin duda la mejor alternativa es Dragon Ball Revenge of King Piccolo de Wii. Si buscas otro juego de lucha (más arcade) quizás la mejor opción sea Street Fighter IV.

Positivo:

- Más personajes.
- Posibilidad de cambiar las voces entre inglés y japonés.

Negativo:

- La cámara se descontrola fácilmente.
- Las texturas dejan bastante que desear.

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	75
sonido	54
jugabilidad	65
duración	72
total	**71**

Una segunda opinión:

Un juego con mucho contenido pero con algunos errores técnicos puntuales durante los combates.

Metacritic



desarrolla: neversoft · **distribuidor:** activision · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:**+12

Band Hero

If you wanna be my lover...

Pocos apostarían por ello hace unos años. Pero hoy es una realidad. El fenómeno pop también ha llegado a Guitar Hero. Un tracklist inyectado proveniente del garito de la esquina a una fórmula que es sinónimo de éxito



Band Hero es sin ninguna duda el producto nunca deseado por los fans de un Guitar Hero. Los sólos de guitarra de Slayer han dado paso a los gritos esperpénticos de la Beckham. Un cambio tal vez demasiado drástico, dirigido a un espectro que otrora jamás se hubiera acercado a esta saga.

Desde sus orígenes, Guitar Hero siempre se ha visto envuelto en la encrucijada de elegir un tracklist a gusto de todos. Pocas veces lo consiguió. Aúnque el aceso a la Store y el Bazar permitía componer un paquete de canciones más a nuestro agrado. Trás el lanzamiento de World Tour, la compañía decidió crear paquetes específicos. Prueba de ello es la llegada de Metallica, Aerosmith y el todavía sin fecha, Van Halen. GH encaminados a contentar a los fans del rock.

Pero quedaba otro filón por explotar, el popero, y es ahí donde Band Hero pretende hacerse un hueco. Un tracklist donde aparte de las ya mencionadas Spice Girls, encontraremos canciones de los Jackson 5, Maroon 5, Evanescence, Janet Jackson, Hillary Duff, Duffy, Robbie Williams o Nelly Furtado. 65 canciones que iremos desbloqueando en un modo carrera un tanto atípico en la saga visto su planteamiento

conceptual. Ya no tendremos que ir haciéndonos un nombre, si no que directamente seremos una estrella mundial.

De nuevo podremos jugar hasta cuatro jugadores de manera simultánea, bien en la misma máquina, o bien a traves de la red. Cada uno ataviado con un instrumento (batería, bajo, guitarra y micrófono), nuestra misión es contentar a la masa enfervorizada de fans que nos seguirán por medio mundo.

La buena noticia es la compatibilidad total con los instrumentos de otras entregas, así como con los de Rock Band. De esta manera podemos hacernos con el título de manera independiente si ya contamos con otro set de periféricos. Aúnque también se editará en formato completo para aquellos que deseen dar sus primeros pasos en la franquicia.

Donde nos llevamos una sorpresa agradable fue cuando descubrimos sus modos de dificultad. El temor (bastante fundado viendo la temática del juego) a encontrarnos una versión light y descafeinada de los guitar hero tradicionales, cae en saco roto cuando vemos que realmente hay que sudar tinta en los niveles más altos. Es agradable saber que si bien está enfocado a un público más abierto, los seguidores de la franquicia seguimos encontrando el mismo reto en esta entrega.

Pero la franquicia está estancándose. El concepto funciona a nivel jugable, ya que esta viene heredada en su totalidad de las anteriores entregas de la franquicia. Pero se echan de menos alguna novedad más que un tracklist metido con calzador.

El entorno gráfico adolece de una falta alarmante de originalidad. Puede parecer secundario en un juego de éste estilo, pero no por ello debemos dejarlo en el olvido. Si bien los personajes principales se mueven de manera más o menos graciosa, que no real... el público da la sensación de ser robots clonados que saltan y se mueven por inercia.

Al menos podremos decir que nos queda el sonido. De nuevo minuciosamente cuidado. Una delicia si eres afín al género y tienes un buen equipo de sonido envolvente en tu cuarto. En definitiva, Band Hero es un GH camuflado que te acabará gustando si te gusta su tracklist.

Conclusiones:

Band Hero es un GH en esencia. Puede resultar chocante acabar aporreando la bateria con una canción de Hillary Duff de fondo. Pero para gustos, los colores.

Alternativas:

Será por juegos musicales... Eso sí, es necesario afinar con un tracklist acorde a tus gustos. Guitar Hero y Rock Band siguen siendo los referentes del género. SingStar, Lips y DJHero pueden ser otra alternativa musical.

Positivo:

- *Se mantiene su dificultad*
- *El sonido vuelve a estar muy cuidado*

Negativo:

- *Hay un estancamiento en la saga*
- *Demasiada explotación del producto*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	90
jugabilidad	80
duración	85
total	80

Una segunda opinión:

Como se diría de manera cotidiana, Band Hero es un Guitar Hero para poperos. Su adquisición se reduce únicamente a si te gusta o no las canciones que trae. Lo bueno es que aún con todo, sigue siendo un GH, y eso es sinónimo de diversión.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** deportivo/fútbol · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:**+3

Escuela de Campeones

Joga Bonito

Este título tiene un excelente padrino, que no es otro que uno de los jugadores más grandes que no has dado la historia del deporte rey, y no es otro que el gran Pelé.



Ubisoft nos plantea un juego dedicado al fútbol de una manera menos convencional. Este título no pretende plantarle cara a los dos grandes simuladores como son Fifa y Pro Evolution Soccer, si no que tiene la intecion de divertir a los poseedores de una Wii.

El juego viene acompañado de dos grandes figuras del balompié, Pelé y Mia Hamm, dependiendo del género de nuestro personaje tendremos a uno o a otro.

Una vez hayamos elegido nuesro personaje, procederemos a ingresar en la escuela de Campoverde. Una academia de alto rendimiento que tiene como objetivo formar auténticos cracks.

El desarrollo del juego será el de ir realizando tres tipos de actividades por día, como hacer ejercicios con el balón, hablar con la gente del campus y hacer exámenes. Todo esto servirá para obtener mejoras tanto a nivel individual cómo a la hora de fi-

Ubisoft nos ofrece un juego de fútbol en el que podremos vivir las experiencias de una joven promesa de este deporte, así como su desarrollo.

char a otros personajes, que serán de lo más variopinto, como pueden ser otros personajes de Ubisoft. Esto nos lleva a la disputa de partidos contra equipos de academias rivales, que serán de 5 contra 5 y de un estilo arcade muy marcado.

Graficamente el juego denota un acabado muy infantil, ya que va destinado a los mas "peques", en los que el colorido y el estilo cartoon serán el santo y seña de este título.

La jugabilidad del juego, como ya hemos comentado antes, será muy arcade. Durante el desarrollo del partido veremos que no existen fueras ni faltas, además en el campo seremos capaces de apreciar la curvatura del mismo, al mas puro estilo de la famosa serie de Oliver y Benji.

Otro apatado a destacar es el medidor de talento, que irá aumentando dependiendo de nuetra habilidad con el balón. Gracias a esta barra podremos realizar los "supermovimientos" que nos haran tener cierta ventaja para poder derrotar a nuestro rival.

Otra parte importante a comentar es el tema de los minijuegos. Se trata de un modo independiente, pero que realmente nos ofrece la posibilidad de jugar de manera independiente los diferentes entrenamientos del modo principal. Cabe desatacar el de "Estilo libre", en el que tenemos que hacer malabarismos y toques al balón con la Wii Balance Board.

Para terminar, sólo decir que escuela de campeones nos trae el mundo del fútbol de una manera distinta a lo que estábamos acortumbrados.





Conclusiones:

El juego hace homenaje a una parte impotante de este deporte como es la cantera. Aunque va encaminado al segmento infantil, resulta un título agradable y original.

Alternativas:

No exten alternativas a este juego propiamente dicha. Juegos como Fifa o Pro Evolution Soccer van mas encaminados a la simulación, cosa que este juego no tiene en cuenta.

Positivo:

- Idea muy original.
- Es un título bastante completo.

Negativo:

- Nivel sonoro descuidado.
- Puede ser algo repetitivo.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	80
duración	85
total	75

Una segunda opinión:

Un divertido juego de fútbol sencillo y diseñado para jugadores de todas edades. Como juego, no tiene mucha sustancia, pero los niños y padres se deleitarán con este rápido enfrentamiento de fútbol

GamerNode.



desarrolla: pdp · **distribuidor:** in 2 games · **género:** minijuegos · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:**+7

Squeeballs Party

La locura llega a Wii

Este título nos pone en el rol de un tester de unas estrañas criaturas, en las que las locuras predominarán durante todo juego a base de una buena cantidad de minijjuegos.



Éste curioso juego nos pone como probadores de unas estrañas criaturas llamadas squeeballs. Estas pequeñas criaturas, con forma de bola y textura blanda, se fabrican en una isla desierta en algun punto del océano Pacífico.

Nuestra misión será la de poner a prueba estos extraños seres, ya sea cortándolos, lánzandolos desde un cañón, cocinándolos, inflarlos y otro sinfín de testeos para que luego puedan ser vendidos.

Para ello deberemos superar los más de 150 desfíos que están distribuidos en 11 niveles de juego. Al principio conatermos con 4 de los 11 niveles y según vayamos completando estos, se irán desbloqueando nuevos retos y niveles cada uno más difícil que el anterior.

La ambientación de las distintas fases del juego será de lo más variado como pueden ser un paisaje con cañones llenos de lava,

Podremos poner a prueba estas criaturas, ya sea cortándolos, cocinándolos o incluso ofrecerlos como comida a otra criatura llamada el Toro.

callejones oscuros, cocinas de un laboratorio científico y hasta montañas nevadas.

Visulamente el juego destaca por su gran colorido y un correcto modelado. También cabe destacar que los gráficos no son la parte importante del juego, aunque los muñecos y animaciones están bien realizados.

Para controlar a estos seres sólo necesitaremos el WiiMote. Para ello se a basdo casi exclusivamente a utilizar el sensor de movimiento ya consagrado en esta consola, aunque en algunos minijuegos también haremos uso de los botones.

Aunque en algunos casos el tiempo de respuesta era irregular, podemos decir que el control es bastante preciso.

En cuanto al apartado sonoro, cabe decir que los efectos sonoros están bien realizados, no siendo así la música, la cual puede ser algo repetitiva e incluso llega a cansar.

Otra apartado a destacar de este título es que te da muchas opciones de poder disfrutarlo, ya sea individualmente, entre dos jugadores y, el mejor de todos, en modo party, para hasta cuatro jugadores. Este último es la esencia del juego, en el que los "piques" con los compañeros y la diversión están aseguradas. Y todo ello con la frenética actividad de los squeedball, los cuales no pararán de moverse, gritar, etc.

Gracias a este mencionado modo se le podrá sacar el máximo partido al juego y se le podrá aumentar, más si cabe, la duración del juego.

Pero con todo esto aún le falta mucho para ser un gran juego.





Conclusiones:

Squeeballs Party es un juego puede llegar a ser entretenido si se juega en grupo. Visualmente aceptable y fácil de jugar, está destinado a jugadores de corta edad.

Alternativas:

Existen otros juegos en el mercado que tienen un mayaor rango de edad y mayor calidad como pueden serWii Sport Resort o Wario Ware.

Positivo:

- Gran cantidad de minijuegos
- El modo Party

Negativo:

- El apartado sonoro.
- Algunos problemas con el tiempo de respuesta

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	70
duración	80
total	75

Una segunda opinión:

Nos ha sorprendido gratamente el juego. Después de la sobresaturación de juegos multijugador estilo Mario Party, nos encontramos ante un juego más fresco y moderno dentro de este género.

Hardcore Gamer Magazine



desarrolla: sports interactive · **distribuidor:** sega · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 44,90 € · **edad:**+3

Football Manager 2010

Entrenador de bolsillo

Como cada año, aterriza en PSP el simulador de gestion deportiva de SEGA. Tras truncar la saga en X360 en 2008, esta será la única versión que verá la luz aparte del PC.

Hay géneros que por mucho que se intenten adaptar de una plataforma a otra, nunca acabarán encontrando su sitio. Los RTS o los simuladores pueden ser los dos ejemplos más claros. La falta de teclado (vital en este tipo de juegos) limita enormemente la experiencia jugable a pesar de estar bien resueltos tecnicamente. Así ha sido durante toda la historia, y a día de hoy tiene pocos visos de cambiar.

El juego que nos ocupa lo sufre de manera clara. No es lo mismo asumir las funciones de entrenador de un club deportivo con la jugabilidad que ofrece un teclado y un ratón, que hacerlo con cuatro botones y una cruceta. Esto repercute en opciones predefinidas, donde el margen de maniobrabilidad es realmente pequeño.

Dicho esto es necesario entender la apuesta que ha realizado SEGA con esta entrega. Como ya ocurrió en PC, en PSP la franquicia sigue siendo el referente. Pero al contrario que el anterior, no por sus virtudes, sino más bien por falta de adaptabilidad a la consola de todos sus rivales, que han acabado por abandonar definitivamente PSP.

Nos encontramos a grandes rasgos con una versión light de la pecera. Pero no por ello menos extensa. La base de datos aglutina los principales campeonatos del mundo, así como diversas divisiones de cada uno de ellos. Y como en su hermano mayor, al

FM 2010 vuelve a ofrecernos la posibilidad de manejar y gestionar un equipo profesional desde la comodidad que ofrece la portabilidad

comenzar la partida debemos elegir sobre cual va a ser la base de datos en la que va a girar la misma.

La interfaz busca en todo momento la simpleza y la accesibilidad. Sin embargo es tal la cantida dde información, y tan limitado nuestro margen de maniobra por los menus, que al final acaban desplegándose infinidad de esquemas en forma de árbol que complican la forma de jugar. Pero no es fallo del juego, y sí del género, puesto que no hay más remedio que adaptarse a lo que hay.

La falta de competencia ha servido para que apenas se introduzcan novedades sustanciosas dentro del título

Además la interfaz se complementa con un modo de visionado de partidos en plan “partido de chapas”. Correcto y sin alardes, y que cumple de manera sobrada su función. Como pero añadir que de nuevo vuelve a salir a la luz el encorsetamiento que produce el tener que manejarse en todo momento con opciones predefinidas. Ofrecen un abanico bastante amplio, pero no llegan a llenar del todo.

Cabe reseñar, y por lo positivo, el aumento de la IA rival. Si habeis jugado a anteriores entregas, sabréis de sobra que esta no solía estar a la altura, y que conseguir los objetivos marcados era demasiado sencillo. Ésta vez no va a ser así, y para llegar a cumplimetarlos hay que saber jugar muy bien nuestras cartas.

Conclusiones:

Un buen simulador deportivo, pero que a pesar de intentar buscar la mayor simpleza posible, ésta se ha visto enfocada más hacia las opciones predefinidas que no al manejo de la interfaz. A pesar de ello, es una buena opción.

Alternativas:

Hace tiempo que los simuladores deportivos de futbol decidieron abandonar PSP. El año pasado ya no tuvo rival, y este año vuelve a ser el único gallo del corral.

Positivo:

- Una extensa base de datos
- La IA ha mejorado notablemente

Negativo:

- No acaba de adaptarse bien a PSP
- Demasiado encorsetado en opciones

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

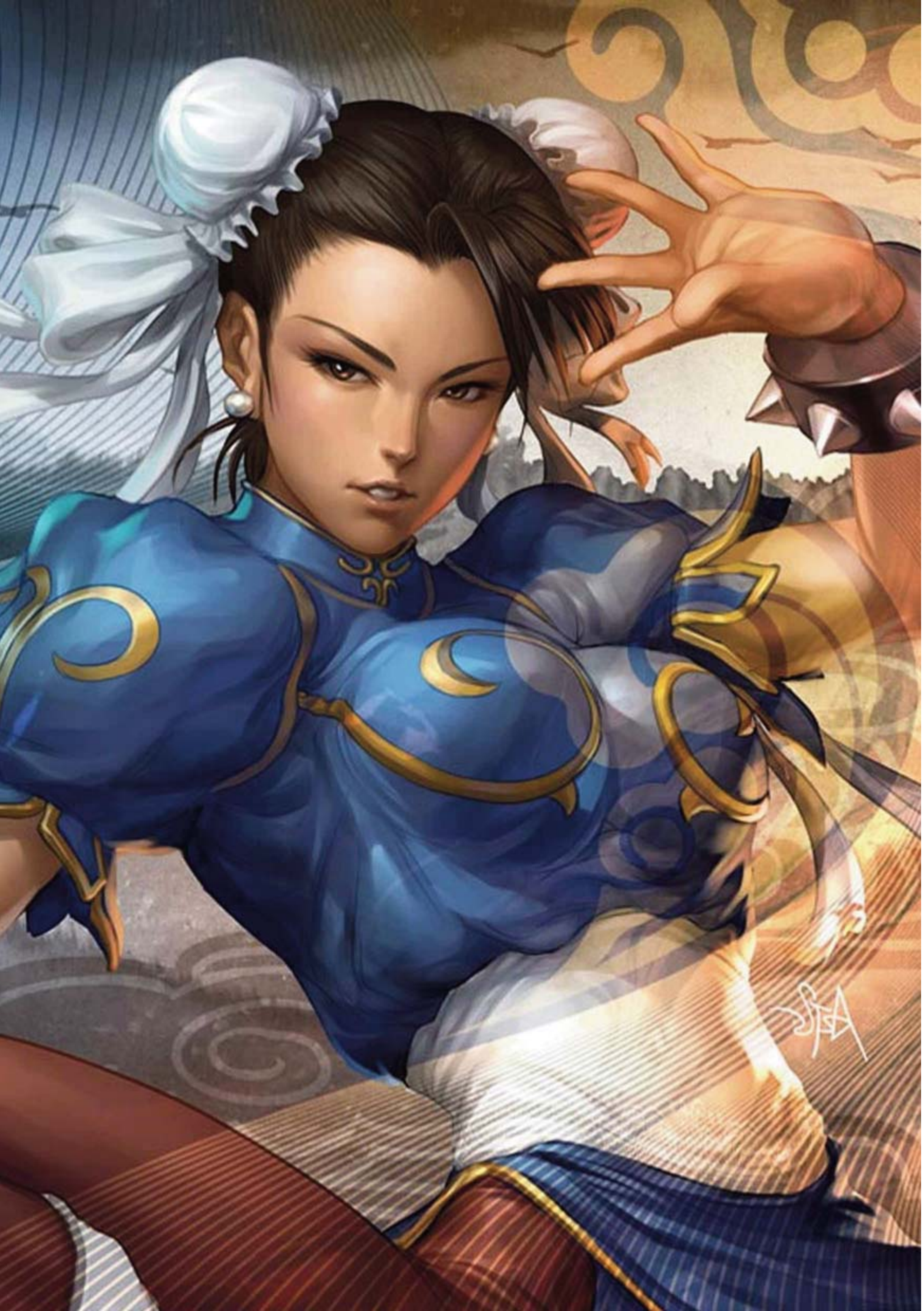
gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	70
duración	90
total	70

Una segunda opinión:

Es dificil que lleguemos a ver juegos de este tipo perfectamente integrados en lo que debe ser el concepto de una consola. Si ya de por sí es dificil, aún lo es más si esa consola es portátil. No es un mal juego, pero se nota en todo momento que mucho de lo que ofrece está metido con calzador.

Ismael Ordás


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers

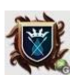




Dragon Age Origins

De los creadores de Mass Effect™, Star Wars®: Knights of the Old Republic™ y Baldur's Gate™, llega Dragon Age: Origins, una historia épica de violencia, codicia y traición. La supervivencia de la humanidad está en manos de aquellos elegidos por el destino. Eres un Guardián Gris, uno de los últimos miembros de una antigua orden de guardianes que ha defendido las tierras a lo largo de los siglos. Traicionado por un general de confianza en una batalla crítica, debes encontrar al traidor y llevarlo ante la justicia. En tu camino hacia la batalla final contra un malvado enemigo, te enfrentarás a rivales monstruosos y participarás en misiones épicas para unir a los distintos pueblos de un mundo en guerra.

¡Desbloquealos todos!



Último de tu línea Puntos: 10
Historia de origen de humano noble completada

Reclutado Puntos: 10
Historia de origen de elfo de ciudad completada

Sin casta Puntos: 10
Historia de origen de enano plebeyo completada

El último de los guardas Puntos: 20
Has completado "Ostagar"

Héroe de Risco Rojo Puntos: 20
Has completado "El arl de Risco Rojo"



Mercenario Puntos: 20
Has completado 15 misiones de los tablones de empleo



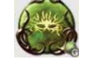
Romántico hasta la médula Puntos: 25
Has participado en todos los romances disponibles



Educado Puntos: 15
Usado un tomo para mejorar los atributos, talentos, hechizos o habilidades del personaje



Invocador de la anulación Puntos: 20
Te has alineado con los templarios en "El Círculo roto"



Dañado Puntos: 10
Historia de origen de elfo dalishano completada

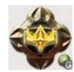
Angustiado Puntos: 10
Historia de origen de hechicero completada



Fraticida Puntos: 10
Historia de origen de enano noble completada



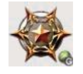
Abanderado Puntos: 20
Has usado los tratados de los guardas grises para reclutar a todos los aliados posibles



Alborotador Puntos: 20
Has completado "La gran asamblea"



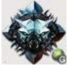
Reclutador Puntos: 25
Has reclutado a todos los miembros del grupo jugando el juego cuantas veces fuera necesario



Perfeccionista Puntos: 50
Has descubierto todos los finales posibles jugando el juego cuantas veces fuera necesario



Simpatizante con la magia Puntos: 20
Te has alineado con los magos en "El Círculo roto"



Matador Puntos: 20
Te has alineado con los hombres lobo en "La naturaleza de la bestia"


Furtivo Puntos: 20
Te has alineado con los elfos en "La naturaleza de la bestia"


Ceremonialista Puntos: 20
Has desafiado al culto de Andraste en "La Urna de las Cenizas Sagradas"


Aliado de Harrowmont Puntos: 20
Te has aliado con Harrowmont en "Una paragón sin parangón"


Pragmático Puntos: 20
Has preservado el Yunque del Vacío

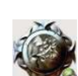

Sangre ardiente Puntos: 10
Has completado una historia de origen sin que el personaje principal caiga en combate


Maestro de armas Puntos: 25
Has alcanzado el nivel 20 de guerrero con el personaje principal

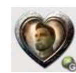

Archimago Puntos: 25
Has alcanzado el nivel 20 de mago con el personaje principal

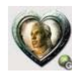

Guarda gris Puntos: 20
Has matado a 100 engendros tenebrosos

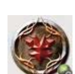

Aplacador de la Plaga Puntos: 25
Has matado a 1000 engendros tenebrosos


Persuasivo Puntos: 10
Has tenido éxito en cinco intentos de persuasión complicados


Matón Puntos: 10
Has tenido éxito en cinco intentos de intimidación complicados

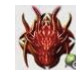

Primer caballero Puntos: 10
Has vivido la emoción del romance con Alistair


Amante fácil Puntos: 10
Has vivido la emoción del romance con Zevran


Veterano Puntos: 25
Aprendida una especialización como personaje principal


El Sacrificio Definitivo Puntos: 50
Realizado el sacrificio definitivo en defensa de Ferelden.

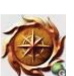

Matadragones Puntos: 30
Has derrotado al dragón que protegía la Urna de las Cenizas Sagradas.

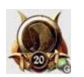

Sacrílego Puntos: 20
Te has alineado con el culto de Andraste en "La Urna de las Cenizas Sagradas"


Aliado de Bhelen Puntos: 20
Te has aliado con Bhelen en "Una paragón sin parangón"


Liberador Puntos: 20
Has destruido el Yunque del Vacío


Gran golpeador Puntos: 10
Has infligido 250 puntos de daño con un solo golpe del personaje principal


Viajero Puntos: 35
Has pasado por todas las áreas del juego


Sombra Puntos: 25
Has alcanzado el nivel 20 de pícaro con el personaje principal.

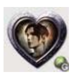

Peregrino Puntos: 10
Misión del tablón del cantor completada.


Maestro de los guardas Puntos: 25
Has matado a 500 engendros tenebrosos


Mañoso Puntos: 10
Has fabricado un objeto

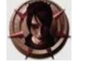

Pico de oro Puntos: 20
Has tenido éxito en 25 intentos de persuasión complicados


Amenazante Puntos: 20
Has tenido éxito en 10 intentos de intimidación complicados

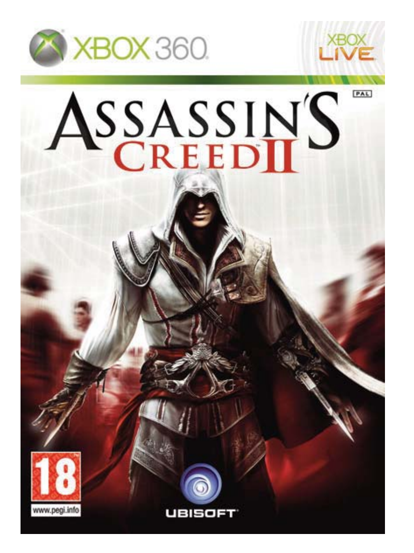

La bruja desbocada Puntos: 10
Has vivido la emoción del romance con Morrigan


Vino, mujeres y canciones Puntos: 10
Has vivido la emoción del romance con Leliana


De élite Puntos: 30
Aprendidas dos especializaciones como personaje principal


Una Promesa Oscura Puntos: 50
Has derrotado al archidemonio y salvado tu propia vida a través de un ritual oscuro con Morrigan.


Defensor Puntos: 20
Has salvado las vidas de la mitad de las tropas



Assassin's Creed II

Traicionado por las familias gobernantes de Italia, un joven se embarca en una misión épica en busca de la venganza en Assassin's Creed™ II. Para sus aliados, se convertirá en una fuerza de cambio que lucha por la libertad y la justicia. Para sus enemigos, se convertirá en un boogeyman dedicado a la destrucción de los tiranos que abusan de la gente de Italia.

Su nombre es Ezio Auditore di Firenze. Es un asesino.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


Nace un asesino Puntos: 20
Volver a nacer como Ezio Auditore en Florencia


Bienvenido al Animus 2.0 Puntos: 20
Entrar en el Animus 2.0


Venganza Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 2

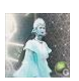

Domingo sangriento Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 4


Los Conspiradores Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 5


El efecto sangrado Puntos: 30
Completar el entrenamiento y volver al Animus

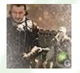

Un palacio impenetrable Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 8


El hombre de Bianca Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 10


La cámara Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 14


Adiós, Abstergo Puntos: 20
Huir de Abstergo


El dolor de la traición Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 1


El hijo sale en escena Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 3


El sepulturuero Puntos: 20
Descubrir la tumba del asesino en Sta Maria


Un viaje inesperado Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 6


El mercader de Venecia Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 7


Mascarada Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 9


El profeta Puntos: 30
Completar la secuencia de ADN 11

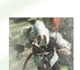

Regresa un viejo amigo Puntos: 100
Escapar del escondite


Creador de mitos Puntos: 5
Encontrar las 5 estatuillas de Monteriggioni

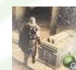

Limpiador de calles Puntos: 10
Esconder 5 cadáveres en un fardo de paja


El hombre de arena Puntos: 10
Aturdir a 4 guardias a la vez lanzando arena


Ni un rasguño Puntos: 20
Matar 10 enemigos durante un conflicto sin ser herido


El relámpago Puntos: 10
Correr a toda velocidad durante 100 metros


El gladiador veneciano Puntos: 20
Descubrir la tumba del asesino dentro de Santa María de la Visitación


Loado sea su nombre Puntos: 20
Descubrir la tumba del asesino dentro de la Basílica de San Marcos.


El niño del coro Puntos: 20
Descubrir la tumba del asesino dentro de Santa Maria del Fiore (el Duomo).


Un hombretón Puntos: 10
Defender el honor de una mujer.


Muestra tus colores Puntos: 10
Llevar la capa de los Auditore en cada ciudad.


Me gustan las vistas Puntos: 10
Sincronizarse con 10 atalayas.


La victoria requiere preparación Puntos: 10
Conseguir todas las hojas ocultas, equipo de bolsa y mejoras de armadura para Ezio.

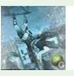

Adicto a las buenas compañías Puntos: 10
Gastar 5.000 florines en cortesanas.


Una armonía perfecta Puntos: 10
Teñir tu ropa de estos colores: marfil del humedal, ébano del humedal.

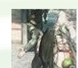

El experto en arte Puntos: 10
Comprar un cuadro en Florencia y en Venecia.


La punta del iceberg Puntos: 10
Usar la vista de águila para encontrar un glifo oculto en el escenario.


El hombre de Vitruvio Puntos: 20
Desloquear los 20 fragmentos de video Suj. 16

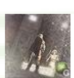

Batiendo las alas Puntos: 5
Dar una patada a un guardia en la máquina voladora


El doctor Puntos: 20
Realizar un asesinato aéro sobre un PNJ envenenado


Cleptomanía Puntos: 10
Robar 1.000 florines

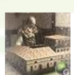

La escoba Puntos: 10
Atacar a 5 guardias y "barrerlos" a todos al mismo tiempo con un arma larga.


Veo tu casa desde aquí Puntos: 20
Descubrir la tumba del asesino dentro de la Gran Torre.


Huida de la prisión Puntos: 20
Descubrir la tumba del asesino dentro de la fortaleza de Rocca di Ravaldino.


Asesino a sueldo Puntos: 10
Completar tu primera misión de asesinato para Lorenzo El Magnífico.


Ladrón en casa Puntos: 10
Ganar una carrera contra los ladrones.

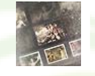

Un manitas Puntos: 10
Mejorar un edificio en la fortaleza.


Hasta el fondo Puntos: 10
Realizar un salto de fe desde lo alto del campanario del Giotto de Florencia.


El hombre del pueblo Puntos: 10
Arrojar más de 300 florines al suelo.


En memoria de Petruccio Puntos: 30
Conseguir todas las plumas.

El señor de Monteriggioni Puntos: 30
Conseguir el 80% del valor total de tu fortaleza.


Una pieza en el rompecabezas Puntos: 10
Desbloquear uno de los fragmentos del vídeo del Sujeto 16.


El cartero Puntos: 10
Interceptar al mensajero de los Borgia.

A vueltas por el FIVED'09





Un paseo por Córdoba

Unas horas después de llegar de Córdoba, tras asistir Sábado y Domingo a FIVED' 09, me dispongo a hacer un breve repaso por las entrañas de esta primera edición de una Feria del Videojuego que, seguramente con un poco más de carrerilla, experiencia y apoyo de las grandes del sector, pueda ser considerada un verdadero referente del sector, ya no dentro de nuestro país, sino allende nuestras fronteras. Pero tiempo al tiempo, paso por paso, puesto que estamos ante la primera toma de contacto. Os cuento qué es lo que vimos Chicazul y yo, acompañados por Spidey y Wada. en el recinto IFECO de la ciudad cordobesa.

Entorno general

Nada más llegar al recinto ferial de IFECO, por cierto, agradeciendo que se hayan habilitado autobuses desde el centro de la ciudad hasta el punto de destino, uno se da cuenta de que el tema está bien montado. El recinto es grande y espacioso, hay suficiente sitio para que los diferentes stands tengan su propio espacio vital, algunos mejor equipados, otros de forma más modesta, todos a completa disposición del público asistente.

En la práctica, podíamos diferenciar los stands de las distintas compañías, los lugares destinados a venta de productos, la cafetería, el escenario dispuesto por Los 40 Principales -haciéndose notar en todo momento, seguramente demasiado-... y por otro lado, la gigantesca sala de conferencias. Por último, la sala de prensa para acreditados, bastante escasita de medios -una PS3 con conexión habilitada a Internet y un par de sofás-.

Las compañías de postín

Pues lo primero que tengo que decir es que FIVED '09 ha tenido bastantes altibajos en cuanto a presentaciones, demos jugables y material relativo a los lanzamientos de las próximas navidades y principios del año que viene. Konami dispuso múltiples puestos con PES 2010 -con una presentación bastante descafeinada del juego en la sala de conferencias-, pero apenas se mostró nada palpable y novedoso de Saw o el próximo Castlevania de Mercury Steam, sin que Borja soltara prenda.

Sony ofrecía una demostración del EyePet, esa extraña mezcla de monito y gato virtual, a la que podremos pegar collejas, ver saltar en un trampolín o usar de bola de bolos a través de una simple tarjeta de cartón. No dudo del mérito conseguido en recrear este efecto, pero la verdad es que no le veo un aprovechamiento ju-

gable que logre pasar a la historia.

Por cierto, hubo problemas con la demo de Heavy Rain y finalmente no pudo ser jugada, al menos hasta el domingo. Eso sí, disfruté de lo lindo jugando a la demo de God of War 3. Vaya, los cánones establecidos por las anteriores entregas se mantienen prácticamente impertérritos, aunque el nivel técnico está a la altura de las circunstancias, y la crudeza y el gore se han multiplicado de manera exponencial. No creo que vaya a defraudar.

Microsoft dispuso una espectacular cabina para jugar a Forza 3, con volante y pedales, asiento de categoría y tres pantallas HDTV conectadas a 3 Xbox 360, de modo que en la parte central se visualizaba, a 60 FPS, la acción central, y en las teles periféricas -a 30 FPS, curiosamente- se mostraba lo que en teoría veríamos si fuéramos en un coche real y girásemos la cabeza a izquierda o derecha. El resto de Xbox's no tenían ningún juego que no hubiésemos visto ya.



Activision Blizzard centró la atención por medio de los concursos de Guitar Hero 5; por mi parte, pude probar la mesa de mezclas de DJ Hero, al que una vez que se le coge el truco, logra entretener bastante y suponer un reto bastante curioso, y eso que yo no soy, ni de coña, un amante de este tipo de música.

Koch Media presentó productos tales como Dark Void, aunque no pudo probarse en su stand, el cual se dedicó a albergar concursos tales como Street Fighter IV, KOF XII y Moto GP. Sergio Reyes y Oscar Del Moral participaron en una interesante conferencia acerca de la influencia negativa de la piratería en el sector, soltando verdades como puños.



Eso sí, les eché de menos el resto del tiempo en el stand, manejado por voluntarios; bueno, esto puede aplicarse al resto de compañías. Y es que, en general, los PR's y contactos de Prensa brillaron por su ausencia, mientras que las personas que ejercían de voluntarios eran los que más trabajo acumulabam y los que atendían en los stands. Qué menos que, para el año que viene, se dejen ver en mucha mayor medida y atiendan a los acreditados de prensa.

Mencionar, por lo positivo, la atención prestada por el contacto responsable de marketing de Rising Star Games, Raúl Nieto; él nos presentó los próximos juegos de la compañía; entre ellos, el Muramasa de Wii, un nuevo homenaje a las dos dimensiones, de los autores del Odin Sphere, ade-



más del juego de la malos pelos, La Maldición; lo malo es que a plena luz del día, pues oye, daban más miedo ciertos personajes que pululaban por el recinto…

Las prometedoras alternativas

Pero en FIVED' 09 también había sitio para otros juegos y compañías mucho menos conocidas, pero con información igual de interesante, o quizá más. Por ejemplo, nos tiramos un buen rato charlando con Jorge Biedma, un gran tipo -¡en todos los sentidos!- y alguien capaz de reivindicar el espíritu retro a través de esa pequeña gran joyita que es Chronos Twin. Este juego fue lanzado en Nintendo DS, aunque por desgracia, su distribución en nuestro país fue bastante deficiente, de forma diametralmente opuesta a su calidad. En breve se lanzará una versión para WiiWare, la cual pudimos probar en su pequeño hueco dentro de FIVED.

Básicamente, manejamos a una criatura azulada que nos recordará bastante a Megaman en su manejo y poder ofensivo, con la sutil diferencia de que lo haremos en dos pantallas diferenciadas, a modo de split-screen. Saltar en la pantalla de arriba, haremos lo propio en la inferior, creándose de esta manera una mecánica que nos obliga a estar doblemente atentos. El creador del juego, Jorge, espera que este título le de un buen empujón a su empresa desarrolladora, EnjoyUp. Yo también lo espero, y que Nintendo deje de ponerles pegas para que lo publiquen de una vez. Un abrazote.

Por otro lado, quiero mencionar a Nivel21, desarrolladores andaluces y perfecto ejemplo del auge del juego indie: su última criatura se llama Rotor'scope y encierra un total de 150 puzzles en los que deberemos girar y voltear cierto artilugio para que las piezas de colores se unan y desaparezcan; aunque parezca sencillo, la idea es más que aprovechable, y de hecho, será publicado dentro de poco en Xbox Live Indie Games, al precio de 400 points.

La calidad del juego se antoja muy superior a los de su categoría, pero por desgracia, es difícil encontrar un publisher con pasta para poder optar a ser publicado en Live Arcade. Aún así, Rotor'scope ya ha llamado poderosamente la atención, implementado características de compartición de diseños de puzzles o una conexión pionera con Facebook dentro de Xbox Live. Lo dicho: mucha suerte para Mauricio y Emilio, ¡y muy guapa la camiseta!





Conclusiones

Para ir cerrando el artículo, unas cuantas frases a modo de conclusión de lo que ha sido este FIVED...

-Seguramente, dada la notable afluencia de público en estos días, compañías ausentes como EA o Ubisoft se unan a la Feria el año que viene

-Sin embargo, será importante que tanto estas compañías como las que este año sí han asistido, dejen a un representante o cabeza visible en los stands, en lugar de dejarlo en manos de los voluntarios, y porqué no, proporcionar más material promocional, que en esta edición se ha reducido a camisetas, gorras y poco más.

-Por supuesto, mojarse un poco más con lo mostrado en la Feria. Ha sido un puntazo lo de God of War III, pero el noventa y cinco por ciento de lo mostrado ya había salido al mercado. Más demos jugables, menos vídeos.

-La organización, en general, ha estado a un nivel muy notable, para ser el primer año. Los concursos sí que han salido bastante caóticos, pero es normal. Seguro que el año que viene sale mucho mejor. El sitio está muy bien escogido.

-Las conferencias han sido uno de los puntos más interesantes del evento. Me consta que la que dio mi compañero Spidey sobre la historia del videojuego en España causó sensación, y eso de hacer preguntas de cultura del videojuego a cambio de juegos, un gancho irresistible. Quién sabe, igual me animo para FIVED 2010...

-Dar la oportunidad a compañías modestas de presentar sus juegos en sociedad es de agradecer, y se nota la ilusión puesta en estos pequeños-grandes proyectos.

-Está bien que haya animación musical, pero el de Los 40, que hablaba clavadito a Guillem Caballé, se hacía algo cargante por momentos...

-Gracias a Chicazul por soportar mis cabreos al perder por paliza en el torneo de Street Fighter IV, y por dejarme empatar en el minuto 94 de partido en el torneo de PES 2010...

Un buen comienzo. El año que viene más y mejor.

Texto: PEDJA
cedido por
WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM

Realidad Virtual



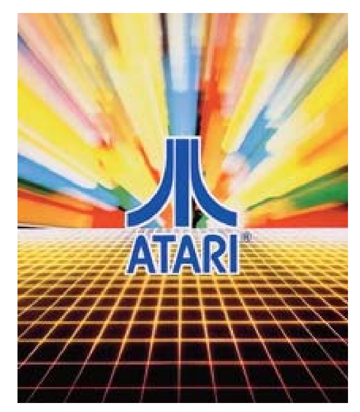


Un circulo repetido demasiadas veces...

A mediados de este año 2009 la compañía Atari, como distribuidora, y el ScummVM Team se vieron de lleno en una disputa legal debido a una tercera en discordia, Nintendo. El follón vino a cargo de un desconocido estudio Ucraniano llamado Mistic Soft LLC que violó la licencia GPL de ScummVM poniendo a la venta el software de forma encubierta. De la disputa legal, que finalmente no se llevó a trámite, salió perdiendo ScummVM Team, los perjudicados, leer para creer: el mundo al revés

Que cuando te compras una compilación de arcades o te bajas un clásico de las stores/wares/lives estás usando un emulador está claro. El motivo por el cual pasa esto ya no está tan claro, puede que las compañías hayan perdido el código fuente de el programa original (que pasa más comúnmente de lo que uno pueda pensar) o símplemente resulte más beneficioso adueñarse del trabajo de otros, sea como fuere, no portar un juego de una plataforma a otra, en vez de ello, emularlo, resulta rentable, los beneficios están ahí (que se lo digan a Nintendo)

No molestaría haber pagado por un emulador en el caso de que al menos estuviera programado por la propia compañía y fuera un producto de calidad, hablo por ejemplo de el emulador Popstation de Playstation para Playstation Portable por parte de Sony (absolutamente brillante) o de el emulador de PC Engine CD por parte de HUDSON para Playstation Portable; dos ejemplos de emuladores de calidad en los que se habrá invertido un tiempo y un dinero por los cuales gustosamente se podría pagar



El problema ocurre desde el momento en que se traspasa la delgada linea roja, ese momento en que se incumple una licencia de código libre para usar un emulador programado por amor al arte para sacar del él un beneficio económico. Que yo sepa nunca ha saltado la liebre con un emulador open-source, solo he visto ejemplos con máquinas virtuales. Aún así veo claro que tanto CAPCOM, SNK como ACTIVISION y similares han usado algún tipo de emulador en sus compilaciones,



de hecho pondría la mano en el fuego por que alguna compilación de la gran C o SNK han usado kernel de MAME y drivers variados para alguna de ellas

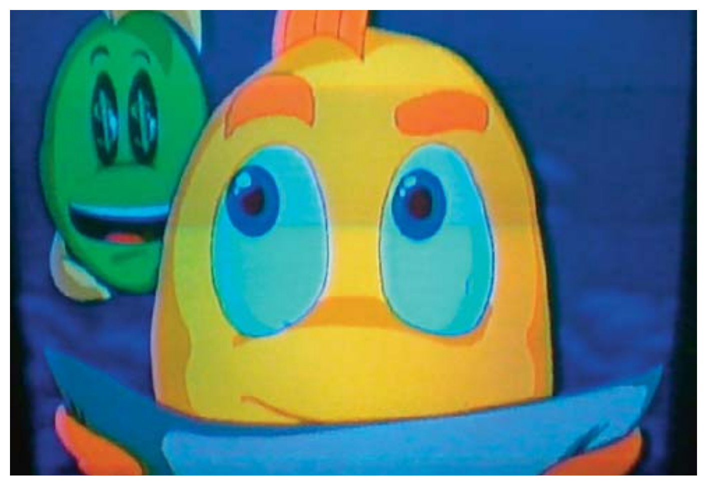
No sería descartable, no en vano, la gran Ubisoft se llevó un enorme OWNED cuando, para corregir un sistema de protección introducido por ellos mismos, usaron en Rainbow Six Vegas 2 de PC un crack NO-CD del grupo pArAdOx y lo lanzaron como "parche 1.03". Normalmente sería complicado detectar estos chanchullos, pero esta gente es tan cutre que se olvidaron de borrar la firma digital del grupo que dejaron en el código fuente del crack

Sea como fuere ScummVM Team, y por ende toda la comunidad de código libre, fueron injuriados por esta práctica indirectamente por Atari, pero, antes de relatar la historia... ¿Qué es ScummVM? Originalmente SVM era una máquina virtual que ejecutaba juegos programados bajo el motor SCUMM (Utilidad de Creación de Scripts para Maniac Mansion) de LucasArts, hoy día esta obra maestra de la programación ejecuta otros muchos motores de creación de juegos de otras muchas compañías. Por resumirlo: El núcleo del programa contiene las instrucciones básicas de ejecución de este tipo de juegos, a mayores solo son necesarios todos los archivos de audio, vídeo e imagen

El caso que nos ocupa comenzó esta año cuando Atari compró los derechos de Humongous Entertainment, un estudio con bastante historia centrado en juegos de aventuras y educativos. La distribuidora pensó en vender ese tipo de juegos, que van bien con la filosofía de la consola, en Nintendo Wii. Para ello Atari encargó a Majesco Entertainment que se encargara de el proceso, que a su vez delegó el desarrollo en una subcontrata llamada Mistic Software (una tienda de videojuegos Canadiense) con oficina de desarrollo en Ucrania (Mistic Software LLC), creadores últimos de estas adaptaciones de PC a Wii

Mistic Software LLC o bien veía demasiado laborioso portar estos juegos o no estaban muy por la tarea, sea como fuere decidieron usar el código fuente de ScummVM para realizar el proyecto, la máquina virtual había emulado mucho tiempo antes casi todos los juegos de Humongous de manera perfecta. Uno de los problemas que enmarañó aún más la disputa entre ScummVMT – Atari – Nintendo, fue que MSLLC, para incluir diversas características (el soporte para Wiimote, el teclado virtual de Wii, añadir sus nombres a los créditos, etc) usaron el SDK oficial de Nintendo para Wii. ScummVM Team fue avisado de que el código de estos juegos para Wii, una vez a la venta, contenía código fuente de el programa, al menos en 2 de los títulos violaban la licencia GPL de ScummVM

SCT ni siquiera tuvo que investigar el código fuente de los juegos para descubrirlo, fue mucho más fácil: SCT tiene una comunidad enorme, es un proyecto similar a MAME en tanto en cuanto buscan la perfección en su emulación, debido a ello tienen a disposición del público un tracker de errores para que la gente notifique los fallos de las distintas versiones. Lo único que tuvieron que hacer es buscar un error recurrente de la versión ScummVM 0.9.0 (la usada en los juegos) que se hubiera corregido posteriormente ... voilá! El videojuego Freddy Fish tenía la respuesta. Parece imperceptible, pero si os fijáis en esta fotografía tomada del juego de Wii el ojo derecho del pez tiene un error gráfico, una especie de mancha, ese error no es del juego, es de ScummVM, en su versión 0.9.0, corregido gracias al tracker en la

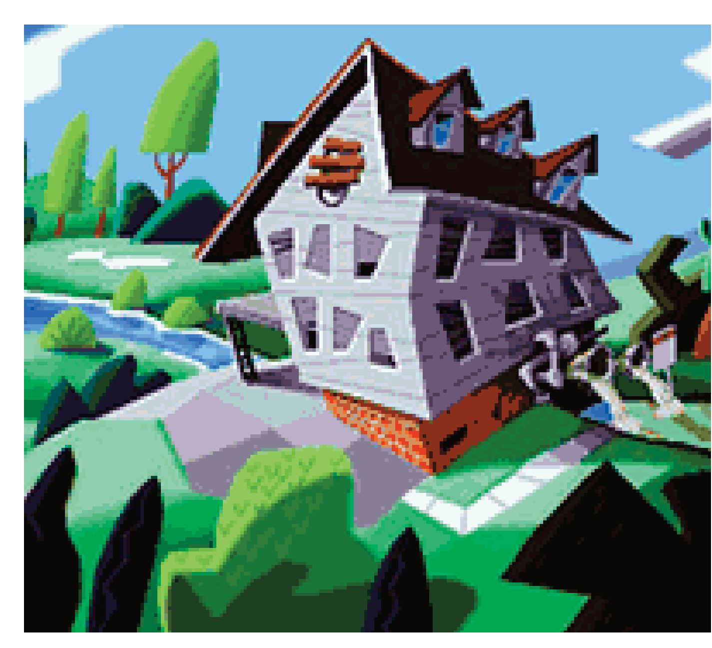


0.9.1. Bien, pues el juego de Wii tenía ese error, obviamente lo que Atari te estaba vendiendo no es un juego, te estaba metiendo doblado el ScummVM

El ScummVM Team estima que realizar un port competente de SVM para Wii se puede hacer sin mayor problema en un par de semanas corrigiendo bugs y añadiendo soportes variados. Es obvio que esto resultaba mucho más atractivo a Mistic Software que crear desde cero un interprete y corregir los miles y miles de bugs que ha corregido SVM en toda su historia

ScummVM Team, yendo de buenas se puso en contacto mediante sus abogados (experimentados en este tipo de denuncias por licencias) con Atari para exigir el cese de esta afrenta contra el código libre. Inicialmente Atari negó este hecho, cosa que podría ser comprensible: Mistic Software LLC envió los binarios de el juego al departamento de calidad (en realidad los departamentos de calidad son una leyenda urbana), estos comprobaron que funcionaban correctamente, después pasó a Majesco y finalmente a Atari, estos recibieron el producto final con muchas pruebas a sus espaldas, que ellos directamente no lo probaran podría ser hasta lógico

Atari se puso a la defensiva con peligro de tramite legal, sin embargo ScummVM Team solo exigía que se ciñeran a las características de la licencia GPL. Atari reconoció los derechos de la licencia y acordaron entre ambos fijar unos logos en los productos ya a la venta con el logo del ScummVM Team e información de la licencia GPL, en los juegos



nuevos toda esta información iría impresa. Todo bien y parecía que se acabaría ahí, sin embargo por detrás apareció la de casi siempre: Nintendo

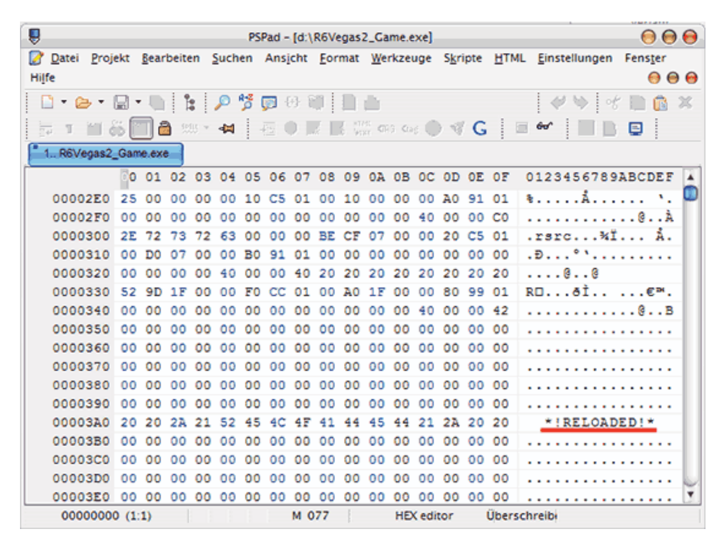
La gran N dio un tirón de orejas a Atari por incumplir una normativa que tenía firmado con los desarrolladores o distribuidores, se trataba del acuerdo NDA. Este acuerdo disponía que ninguna distribuidora podría añadir información de licencias Open Source en un producto desarrollado con el SDK de Nintendo Wii. Atari viéndose entre la espada y la pared decidió ir por lo fácil: denunciar a ScummVM Team





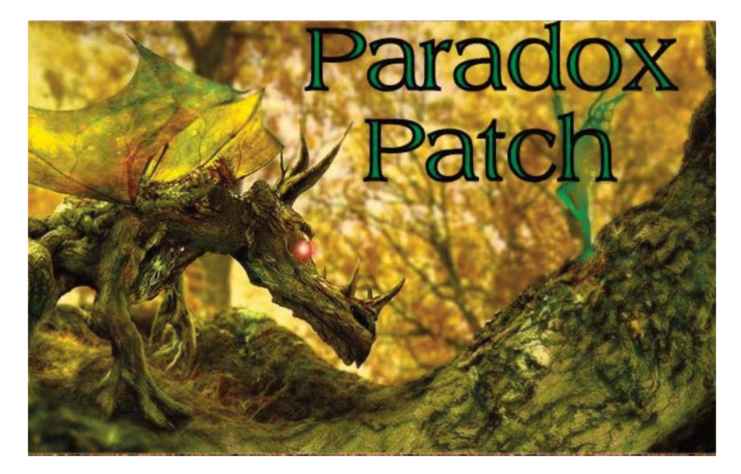
Aquí lo suyo es un WTF de 3 pisos de altura ¿Porqué motivo habría de ser denunciado el equipo de desarrollo de ScummVM? La denuncia se sustentaba en la estructura última de ScummVM. De entre todos los juegos emulados por este programa hay dos tipos: Los menos son juegos implementados debido a que las compañías poseedoras de sus derechos han decidido liberar el código ante el cese de la actividad comercial. Los demás juegos se han emulado mediante ingeniería inversa. Es más complejo que esto, pero consiste básicamente en hacer test, pruebas, generar errores y otros métodos que permitan conocer el código fuente de un programa cerrado, de esta manera se logró emular los juegos de Humongous

La ingeniería inversa, mas que se pueda entender lo contrario por los famosos Custom Firmwares de PSP es legal en la mayor parte del mundo, incluida Alemania donde reside la filial de Atari, origen de la denuncia. De hecho la técnica más habitual, usada para conseguir el código de estos juegos, llamada el Muro Chino (Chinese Wall) no tiene restricciones legales en ningún país del mundo



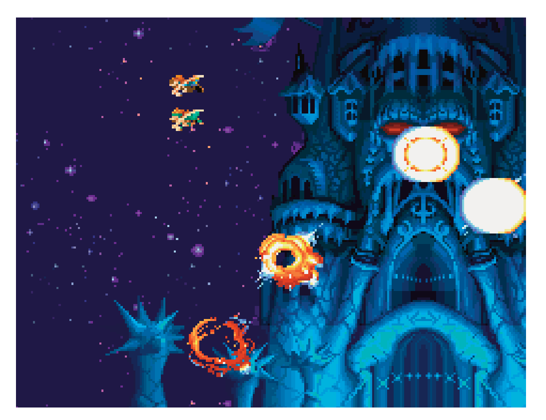
El problema no es que ScummVM Team perdiera la contienda legal, es complicado que hubiera sucedido (aunque viendo Crímenes Imperfectos de la Sexta ya no se que pensar sobre la justicia), el verdadero punto es que un proceso legal de esta magnitud, ante la todopoderosa Atari requiere un tiempo y unos recursos que gente de a pié, como el ScummVM Team, no posee, además de que esta no era solo su guerra, era la de todo el mundo del software libre

Si os ha preocupado la situación os sacaré de dudas: la sangre no llegó al río. Finalmente hubo acuerdo y, aunque económicamente salió ganando el software libre, fue una derrota moral en un mundo controlado por el dinero, que es lo que más duele. Por parte del SVMT: tuvieron que aceptar el resultado de el acuerdo y las ventas realizadas con el SCVM encubierto, además de olvidar el tema y no realizar declaraciones al respecto. Por parte de Atari: aceptaron nunca más volver a usar el código de ScummVM (O'RLY?), correrían con los gastos del acuerdo, donarían una significativa cantidad a la Fundación de Software Libre en concepto de daños y serían obligados a destruir el stock almacenado de videojuegos con sospecha



texto: STRANNO
cedido por
WWW.PIXFANS.COM

Retroanálisis: Wonder Three





Recreativizándonos

Hoy viajamos hasta Japón para traeros el análisis de una conversión un tanto desconocida. Rebuscando en el rico catalogo japonés de Sega Saturn os dejamos con un juego de los que podríamos calificar ¨de antes¨ por características, con todo el sabor de la máquina recreativa os dejamos con el análisis:

A primeros de los años 90 la situación en el mundo de los videojuegos era sensiblemente diferente a la de ahora, el hecho solo de imaginar el juego online era cosa de ciencia ficción, el termino 3D aplicado a los videojuegos parecía tan lejano como imposible de alcanzar y una verdad universal regia a todos los jugones: Para probar los juego de mayor calidad técnica y lo mas novedoso había que corretearse todos los salones recreativos de la zona.

Estos curiosos sitios, normalmente no todo lo bien iluminados y sobre todo lo ventilados como siempre uno quisiese, eran el lugar en que todo jugón que se preciase debería curtirse. Los géneros estrella siempre los Beat/Shoot em up o los juegos de lucha. Juegos que sobre todo en lo primeros que se castigaba el error de forma severa, en el que términos como los checkpoins, el tutorial de aprendizaje, o que se pudiese recuperar vida si estabas cierto tiempo sin recibir golpes eran totalmente antinaturales y hubiesen sido tomados como una broma. Cada fallo o despiste se podía considerar casi automáticamente como una partida fallida y significaba que otra moneda de 25 pesetas que volaba de nuestros bolsillos, ya vacíos de por si.

De entre todas las compañías quizá una de la que recordamos por su excelente nivel sea Capcom, que destacó en casi todos los grandes géneros. Ya a principio de los años 90, con su famosa placa Cps-1 lanzada en 1988, Capcom encadeno una fascinante serie de títulos que llevaron a la compañía, junto a la también inmortal SNK, a la cumbre de todos los juegos que se exponían en los salones recreativos hasta la llegada de la revolución poligonal. Y es que juegos como Street fighter, Final Fight, Cadillacs and Dinosaurs, King of the Dragons o Knight of the Round entre otros muchos quedaron grabados en la retina de la mayoría de jugones que gastaban todas sus monedas de 25 pesetas en estos títulos.

Hoy vamos a analizar uno de esos juegos, que corrieron en su momento sobre tan famosa placa y que luego tuvieron una acertada conversión a los sistemas domésticos. Sin haber sido uno de los títulos mas famosos del momento no por ello no deja de ser una juego que merece la pena ser probado, y es que no en vano el ge-

nial Yoshiki Okamoto (creador de la saga Street Fighter) firmó la dirección de este juego bajo el seudónimo Kihaji Okamoto, con ustedes Wonders three.

¿Tres no eran multitud?

Hoy en día es normal en pos de la máxima variedad posible, se intente mezclar varios géneros en un solo titulo. Hoy en día hemos vistos como las aventuras de plataformas incorporan fases de conducción así como la exploración y la infiltración se han fundido con los juegos de disparos. Esto que en el momento actual consideramos como normal o previsible, no lo era tanto en el pasado cuando los limites de cada género estaban mucho mas marcados y parecían ser incompatibles unos con otros.

Una de las características mas remarcadas del título es que agrupa tres juegos dentro de él, siendo independientes cada uno y teniendo que elegir al empezar la partida a cual queremos disfrutar. Esto tiene una ventaja por encima de todo: que podemos recrearnos con géneros tan dispares como un plataformas mezclado con los disparos, un matamarcianos de corte muy clásico o un juego de puzzle, que… bueno, es un juego de puzzle.

Con tan poco habitual característica, sobre todo para ser un juego que salió en los salones recreativos, nos encontramos un juego que por definición tiene una variedad muy alta. Y es que el hecho de que en el mismo tan pronto estemos jugando a un shoot´em up para en la siguiente partida mostrar nuestra habilidad con un género tan contrario como es el de los puzzles, hace que la duración del juego se alargue mas allá de lo que entendemos por normal en una conversión de una recreativa.

El juego Wonders Three, llegó a las videoconsolas caseras casi siete años después de su salida en formato recreativo. Como tantas veces ocurre, el título en cuestión no salio fuera de las fronteras japonesas, solo pudiendo disfrutar de él mediante la importación. La acertada conversión llevada por el equipo de Xing Entertaiment fue recibida para las consolas Playstation y Sega Saturn siendo la de este último formato la elegida para el análisis. Después de una intensa búsqueda y de poder hacernos con una copia completa del juego, que viene en un estuche de CD doble, con un segundo libreto en el que ofrece un guía de los tres episodios diferentes, podemos valorar la calidad de la conversión.

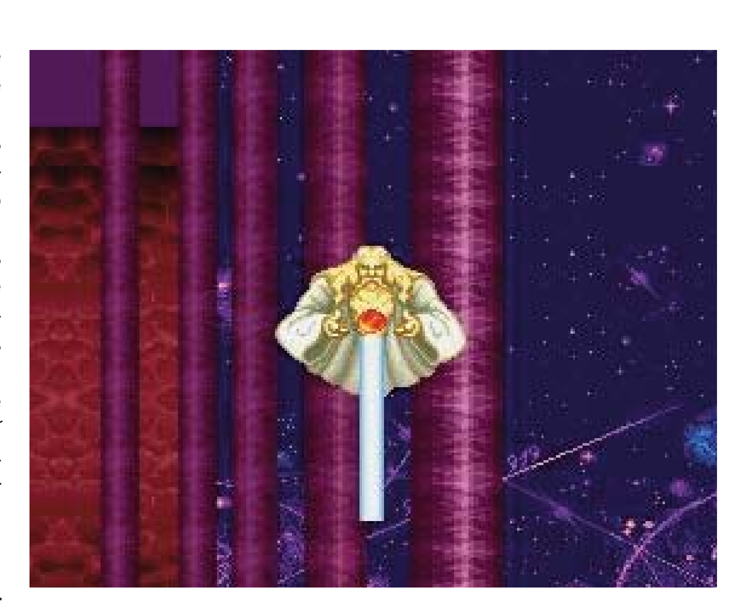
Se puede considerar a este juego como una de esas franquicias con las que Capcom tomo la triste decisión de no continuar jamás. Y es que caso como este o Cadillac and Dinosaurs (no contamos el juego de Mega CD como secuela) o Captain Comando entre otros hacen replantearse el porque de esta decisión. Como compensación podemos encontrar a los dos personajes principales, Lou y Siva en pequeños papales o ¨cameos¨ en otros juegos de la compañía: así podemos ver al primero de ellos en el juego de lucha Marvel vs Capcom como compañero de soporte mientras que el segundo fue usado como personaje jugable en el juego de Dreamcast Cannon Spike.

Como comentábamos antes, la singularidad principal del juego, es la de poder elegir tres géneros diferentes dentro de él. Por orden de colocación dentro del menú



venture through the Sky el arcade de vuelo y Dont pull, el juego de puzzle.

Una de las características principales es que en los dos primeros juegos comparten tanto una misma línea argumental, como ambientación e incluso los mismos personajes, mientras que el juego del puzzle es completamente independiente a los demás, tanto es así que resulta incluso difícil comprender que aporta al resto de el juego. Así que iremos comentando los juegos por separados para luego dar una visión de conjunto sobre el juego.



Midnight Wanderers: Quest for the chariot.

Nos encontramos ante el que es sin duda es el plato fuerte del juego, tanto como por calidad como por presentación y sobre todo por el buen hacer de la compañía en la ejecución de la idea planteada. Nos encontramos ante un shoot´em up de desarrollo lateral en el que se mezclan en partes iguales el disparo y las plataformas.

Bajo un arquetípico y ya demasiadas veces recurrido argumento del típico mundo sometido y esclavizado por el malvado de turno y su ejercito de rufianes, empezamos nuestro viaje. El desarrollo del juego denota de primeras el enfoque arcade del juego original, solo dos botones, una gama de movimientos que hacer corta y definida y un aprendizaje instantáneo del concepto del juego son sus señas de identidad. Y es que la conversión no puede (ni quiere) evitar reflejar que el juego estaba diseñado para una máquina recreativa.

Todo el desarrollo del juego esta basado en la tradicionales 2D, nada de polígonos ni texturas, aquí la esencia del píxel hace que los nostálgicos y amantes de los juegos bidimensionales sintamos el aprecio por la belleza de los juegos con scroll lateral. Esta característica grafica es algo lógico teniendo en cuenta que el original paramecio en el año 1991, años antes de la revolución poligonal que se produjo a mediados de la década de los 90.

Como hemos comentado antes el desarrollo es totalmente clásico, casi tanto que se puede decir que no aporta nada nuevo a este género tan trillado. La aventura se divide en cinco fases, teniendo al final de cada una el enfrentamiento final con el consabido ¨final boss¨ de turno. Una vez eliminado el enemigo final, casi siempre de considerables dimensiones como suele ser marca de la casa, pasaremos al siguiente nivel.

Tomaremos el control de Lou (Siva lo controlara el segundo jugador, en caso de haberlo) teniendo como objetivo el atravesar todo el nivel disparando nuestra arma contra todos los enemigos que nos salgan al paso y saltando entre las distintas plataformas y desniveles que conforman los escenarios. El jugador no posee ninguna barra de energía sino que cuando reciba un impacto o un personaje enemigo le toque perderá parte de su ropa (reminiscencia clara a Ghouls and Ghosts) siendo un segundo impacto letal para nuestro héroe.

Como siempre los ítems estarán a la orden del día, aunque no siendo tan numerosos como en otras franquicias de la compañía. Aquí dispondremos de diferentes disparos, cada uno con sus características propias, unas cartas que al reunir cien de ellas nos darán una jugosa vida extra o un item que nos permitirá recobrar nuestras ropas y de esta manera ser inmune a un impacto mas. Además el juego cuenta con una

interesante nueva arma, las llamadas ¨options¨ que son unos pequeños seres que al liberarlos nos seguirán disparando a nuestros enemigos, con lo que contaremos con un fuente de fuego extra. Contaremos con tres diferentes options, cada una con unas características físicas y de disparo diferentes.

A la hora de tomar el control del juego, no podemos sino agradecer la simpleza del control que con dos botones, podemos hacer la pocas acciones de las que consta el juego. Tenemos el botón de disparo que su función es suficientemente explicita y un segundo botón de salto. Este botón de salto aparte de permitirnos saltar y de paso esquivar ciertos ataques, sirve tanto para engancharse a las plataformas superiores como para descolgarse de ellas. Esto hace que sea muy fácil y rápido el ir cambiando de unas plataformas a otras, con lo que el juego gana en dinamismo y ritmo. Además tenemos un último movimiento a nuestro alcance y es el de rodar con una ágil volteleta, que se consigue marcando diagonal abajo y el lado hacia el que queramos hacer rodar al personaje junto con el botón de salto. Este movimiento resulta útil para escapar de ciertos embrollos, aunque la excesiva inercia del movimiento puede hacer que el personaje acabe donde no quisiésemos, así que se debe usar con precaución y solo en determinados momentos.

El ritmo de juego es en todo momento ágil y alegre, pidiendo al jugador decisiones rápidas y movimientos precisos, y es que la mecánica del juego, que hace renacer constantemente enemigos si no avanzamos así lo requiere. Pese a que la dificultad del juego no se puede calificar de abrumadora, si requiere de mucha práctica y pericia por parte del jugador y sobre todo de una buen ración de reflejos. Pese a que el juego deje avanzar en su primera fase sin mucha dificultad, todo se complica sobremanera en la siguientes, siendo un verdadero reto el acabar el juego sin usar ninguna continuación. Como buena conversión de recreativa el modo de dos jugadores es especialmente apreciado, no solo por la diversión directa que provoca sino por que rebaja la dificultad en buena medida. Y es que como bien dice el refrán: Dos pistolas disparan mas que una, o algo así era...



El aspecto grafico del juego destaca por los coloridos escenarios, para crear la ambientación deseada se he elegido una paleta de colores mas tenebrosa y oscura de lo normal en este tipo de juegos. El resultado no deja de ser sorprendente, los enemigos y escenarios parecen sacados de una película de Disney después de pasar un filtro siniestro y gótico al mas puro estilo Tim Burton. Todas la fases tienen una ambientación distinta llegando algunas de ellas a tener una calidad artística mas que reseñable. En la que ciertos enemigos son un derroche de imaginación y buen hacer. Todo el aspecto grafico del juego se podría calificar como ¨pixel perfect¨ por ser completamente igual a la recreativa original.

Este ultimo termino pese a que podría sonar como algo (de hecho lo es), también se puede tomar como un pero al juego y es que pasados siete años desde su lanzamiento en recreativas el juego no ofrece nada nuevo que no estuviese antes, ya no solo en el conjunto grafico sino en el desarrollo del juego y en la misma jugabilidad en si.

En cuanto al sonido, se puede decir que pasa aun segundo plano ya que pese a que cuenta con unas bonitas melodías acordes con el desarrollo rápido y dinámico del juego son totalmente tapados por la gran cantidad de ruidos de disparos, explosiones, gritos y sonidos que suenan a la vez. No cabe duda que Midnight Wanderers: Quest for the Chariot es sin ningún lugar a dudas el

Wonders Three, tanto su jugabilidad es la mas acertada, su aspecto gráfico el mas inspirado de los tres y sin duda es el juego mas recordado de los que formaban tan ilustre recreativa.

Chariot: Adventure through the Sky

Siguiendo la estética de Midnight Wanderers y siendo argumentalmente la continuación directa de este, nos encontramos con Chariot, un matamarcianos de scroll lateral que conserva el mismo corte clásico que el anterior, pero que debido a su género conserva sus características propias. El juego nos vuelve a poner en manos de los ya conocidos Lou y Siva, que esta vez contando con unas naves voladoras se embarcan en una nueva misión. El juego como comentábamos es bastante clásico en su jugabilidad y si Midnight nos recordó sobremanera a Ghouls and Ghost este no hace sino que recordarnos a dos grandes de género como Graduis y sobre todo a R-type.

Como era de esperar debemos abatir con el disparo de nuestra máquina voladora a las interminables hordas de enemigos que continuamente nos asediaran, hasta encontrar al esperado jefe final de fase, que esta vez se inspiran en diferentes constelaciones, resultando su diseño todo un derroche de imaginación.

A la hora de jugar la simplicidad vuelve a ser la nota dominante, ya que aparte del consabido ataque principal podremos realizar un segundo ataque, que como veremos tiene matices diferentes a las típicas ¨bombas´ que solemos ver en otro juegos.



Todo ello se resume en que una de la características principales de nuestra nave es que tiene una cola que puede ir aumentando su tamaño si vamos recogiendo el item adecuado, cada vez que cojamos el item un nuevo apéndice de forma esférica se añadirá a nuestra cola. Aparte de protegernos de los ataque traseros esta cola es la responsable de hacer el ataque especial, ya que cada vez que hagamos uno de estos nuestra cola perderá temporalmente tres de los apéndices, para recuperarlos unos momentos después.

Así deberemos ser cauteloso a la hora de lanzar los disparos especiales, ya que primero perderemos nuestra protección trasera y segundo tardaremos unos instantes en poder volver a repetir nuestro súper disparo. Por lo demás el hay poco que comentar del desarrollo ya que tendremos los típicos ítems para cambiar las características de nuestro disparo y ciertos elementos que al reunir un numero determinado de ellos recibiremos una valiosa vida extra.

El ritmo de juego es igual de rápido que Midnight aunque la dificultad aquí si que sube varios enteros, lo que hace que el juego sea bastante mas exigente que el anterior. Como siempre la opción



de dos jugadores vuelve a ser un acierto, ya que multiplica la acción de forma considerable. El juego vuelve a repetir el buen tono gráfico y sonoro que ya vimos en el anterior juego, que hace que una experiencia agradable a la vista, pese a que el scroll del fondo sea un poco mas brusco de lo que se desearía

Chariot, pese a ser un juego divertido y bien terminado no pasaría de ser un juego mas de no ser por su antecesor y por ir junto a él tanto en la maquina recreativa como en la conversión domestica. Aún así a los seguidores del género lo verán como un juego sin fisuras, rápido y sobre todo divertido.



Dont pull.

Dont pull es un juego de puzzle a medio camino entre Bomberman y Pengo, siendo mucho mas parecido a este último. El juego es completamente diferente a los anteriores no solo en la temática, sino los personajes y la ambientación, la cual es totalmente diferente. Se abandona el tan acertado tono sombrío para tomar unos tonos color pastel y los bueno de Lou y Siva desaparecen para dar paso a un conejo, todo ello con un tono de lo mas ¨cartoon¨.

La mecánica del juego es sencilla, debemos ir empujando los bloques para aplastar con ellos a nuestros enemigos. Si empujamos un bloque que ya estaba apoyado directamente contra otro, este se quebrará, así podremos ir abriendo y cerrando caminos a nuestro antojo. Realmente el juego es bastante flojo en todos los sentidos y nos hace preguntarnos que hace junto a los otros dos, ya que no solo baja el nivel de calidad de los anteriores sino que rompe totalmente la estética conseguida.

Acabando...

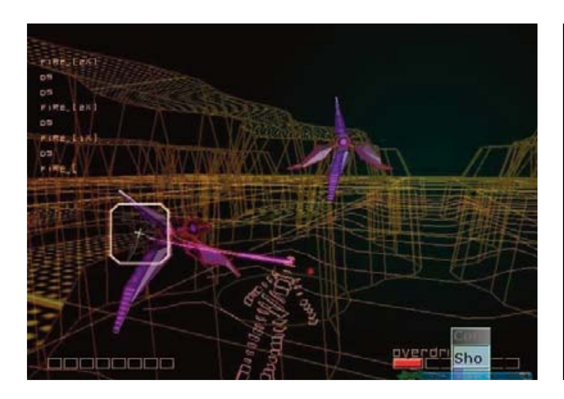
Si eliminamos la vacía experiencia que es probar Dont pull, y nos quedamos con los dos juegos principales, podemos afirmar que Wonder Three es una grata sensación. Si bien no pone nada mas en juego que lo que vimos siete años atrás, no deja de ser en conjunto un juego divertido gracias a su mecánica jugabilidad y que no se queda desfasado gráficamente para los que gusten de los juegos bidimensionales.

Wonders Three conserva perfectamente la esencia de los viejos juegos de los salones recreativos, que con una jugabilidad rápida y una dificultad bastante subida de tono conseguía mantener picados durante un buen tiempo a los jugadores. Una lastima que la conversión para las consolas no traiga ninguna clase de extra, ya que no habría gustado ver algo nuevo, ya fuese en forma de mas fases o algún modo de juego nuevo tipo time limit, boss batlle o algo similar.

Aunque no podamos calificar a Wonders Three como obra maestra (de hecho quedaría lejos de ese mérito) no de ja de ser un juego fresco y divertido con una jugabilidad fácil y directa pero con un desarrollo en el que no se permiten los fallos y pide lo mejor del jugador. Además y como suele ser habitual en esta clase de juegos el modo a dos jugadores no hace sino aumentar la diversión, esa diversión con un sabor tan especial como solo las grandes recreativas de principios de los noventa sabían ofrecer.

texto: SETIEN
cedido por
WWW.RETROWAVE.ES

K-Project





La versión preliminar de Rez

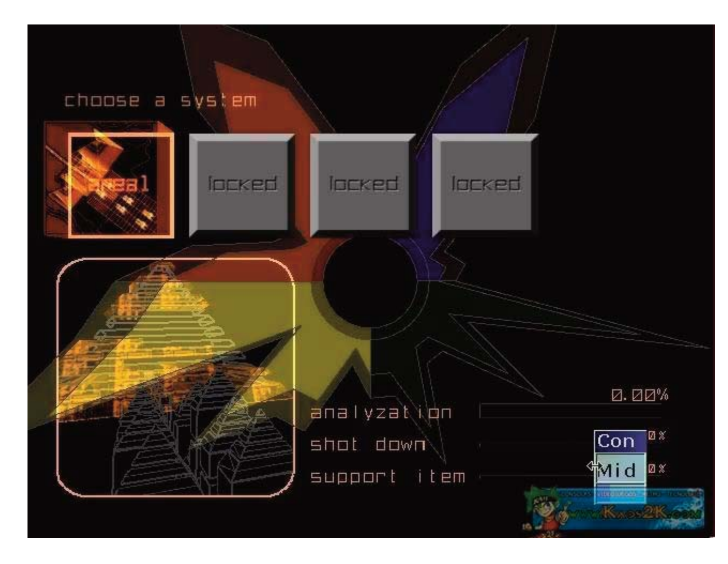
Hace algo más de un año, concretamente el 8 de marzo del 2008, vio la luz la una versión beta de uno de los juegos más originales de Dreamcast., K-Project, más conocido como Rez.

Rez es un shooter-on-rails desarrollado por Sega's United Game Artists (actualmente fusionado con el Sonic Team), quienes contaron entre sus filas con parte del equipo de desarrollo de la saga Panzer Dragoon los cuales demostraron su habilidad también en este título.

El juego pretende sumergir al jugador en un estado de sinestesia, utilizando para ello una mezcla entre gráficos vectoriales y música electrónica que resulta bastante “agradable” para todos los sentidos. Lo dice alguien que no es precisamente el mayor amante de la música electrónica...

La forma más sencilla de comprender de qué trata el título es echar un vistazo a la gran cantidad de vídeos que se pueden encontrar por la red. No obstante no es nada comparado con sentir la verdadera experiencia de juego con un pad con vibración entre las manos, unos auriculares de calidad y el cuerpo dispuesto a sumergirse en el mundo de Rez.

Hecha la presentación, hablemos un poco sobre la versión beta, conocida también bajo los nombres de "K-Project", "Project Eden", o "Vibes" (en referencia a los nombres que recibió el juego





durante su desarrollo) que fue liberada anónimamente en internet para el disfrute de todos los fans.

Las diferencias entre ésta y la versión que finalmente se puso a la venta son notables, desde distintas músicas en las fases, hasta diferentes patrones de ataque para los jefes finales, pasando por una consola del programador desde la que se pueden ajustar algunos parámetros y acceder a opciones extra. De todos modos el estado de la beta es bastante avanzado, incluso podría decirse que próximo a la versión final.

Si tenéis curiosidad podéis encontrar una imagen de la beta lista para grabar en un disco en los medios habituales. (o sea, buscando en Internet). Si no tenéis una Dreamcast a mano y aún así os apetece probarlo, funciona sin problemas con el emulador nullDC.

Para sacar todo el partido a esta beta necesitaremos un pad común de Dreamcast, y un ratón o teclado conectado en el segundo puerto de la consola para manejar las opciones de debug al gusto.

En resumen, lo mejor es que lo veáis por vosotros mismos. Merece la pena, así que dadle una oportunidad.

La release de dicha beta es posible encontrarla por la red. En ella podéis encontrar algunas curiosidades, como el hecho de que los jefes actúan de manera diferente a la versión comercial, así como una disminución de la precisión enemiga. En lo que respecta al aspecto, las variaciones se presentan en los menús. Además, la música incluida en esta beta es totalmente distinta a la que nos llegó en la versión final del juego. Un pequeño fetiche de partes que rara vez llegan a ver la luz.

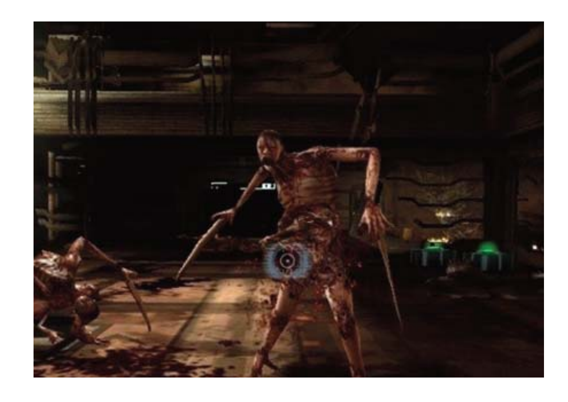


Texto: Ángel Navedo Sequeiro (Kaos2K)

Cedido por nuestro colaborador Kaos2K.com

No somos tan importantes





Los gamers, los hardcore, los jugones, ésos tipos que se pasan horas y horas hablando de marcianitos, digámonos como quieran. No somos tan importantes, o sino somos unos hipócritas. ¿ Nuevas franquicias ? ¿ Ideas frescas ? Bah, lo pedimos y luego pasamos de ello.

Lo de EA es un caso de injusticia divina. Fue el mal la pasada generación. Prostituyó Medal of Honor, Need for Speed y toda la rama EA Sports hasta un punto que ya no ha habido marcha atrás, mancilló el buen nombre de GoldenEye con una secuela para el olvido e incluso iba prepotente con medios emergentes como los blogs. Pero eso cambió. FIFA cayó destronado por PES, Medal of Honor por Call of Duty y saltaron las alarmas en casa de Riccitello. A partir de ahí, un cambio de estrategia.

Quizás porque tanta infamia videojueguil ya les pasaba factura, han limpiado el nombre de la compañía estos últimos años. Claro que no ha dejado de lado la vertiente comercial, no viven del aire (¡Little Pet, juegos peliculeros y sucedáneos de Sims, os saludo !), pero mientras ActiVivendi cubría la plaza que EA dejaba libre, ésta pensaba menos en números verdes y más en hacer buenos y diferentes juegos.

De ahí que los Rock Band sean, para muchos, los mejores juegos musicales del momento. De ahí que Skate haya noqueado a Tony Hawk. De ahí que FIFA haya remontado y ganado el partido a Konami por goleada. De ahí que el año pasado, juegos como Dead Space, Spore o Mirror's Edge fueron posibles. De ahí que han vuelto lo juegos de autor, como Brutal Legend. De ahí que aunque absorbida, BioWare sigue teniendo carta blanca para hacer maravillas.

Pero amigo, no somos tan importantes. La senda del reconoci-





miento se aleja mucho del camino del éxito, las mujeres y los puros habanos. Y mientras ActiVivendi es la nueva proxeneta, a EA su cambio no le ha sentado bien, nada bien. Al menos económicamente hablando, porque esta utopía de los juegos ideales se acaba. Otro trimestre más de pérdidas, y ahora no hay marcha atrás.

Doce proyectos cancelados, más de 1.500 despidos, casi todos sus estudios internos afectados por el masivo despido, una sangría. Y mientras pedimos más innovación y creatividad, babeamos y compramos los mismos juegos que hace una o dos temporadas pero con un nuevo número en su título. O bien somos cuatro matados o bien somos unos hipócritas. Y estas navidades a EA le volverán a ir mal. Brutal Legend y Dragon Age no venderán lo que deberían siendo pesos pesados. Madden ha pinchado por primera vez en casi diez años, el nuevo Need for Speed tampoco ha arrancado como debería, y sólo se salva FIFA.

El mandamás de EA, John Riccitello ya lo ha advertido: a lo seguro. Y ya se veía venir: los primeros meses del 2010 está plagado de secuelas, y no dudes ni por un momento que a próxima temporada tendremos más musical y alguna que otra saga que vuelve a reiniciarse, como Medal of Honor.

¿ Y Wii ? Riccitello lamenta que este último trimestre no fueran bien las cosas: Madden, FIFA y Dead Space Extraction no han pinchado, no llegaron a hincharse. No puedes esperar que entregas deportivas que son peores que las del año pasado y un juego con apoyo cero hagan números estratosféricos. Pero Riccitello, lejos de ser catastrofista como lo fue el responsable de marketing de EA en Europa donde dijo que “las ventas Extraction decidirán el futuro de los juegos de la compañía en Wii” (y aunque este mal decirlo, espero que sea uno de ésos 1.500), no se da por vencido.

Pide ayuda a Nintendo para promocionar mejor sus juegos, para hacer una colaboración con ellos como sucede con UbiSoft y su Red Steel 2 o varias japonesas de la talla NamcoBandai, TecmoKoei, S-E o Capcom. Si los de Kyoto son un poco avispados, puede que las tímidas apuestas de EA este año sean grandes el que viene.

TEXTO: VIDS
CEDIDO POR
LAGRANN.COM

Hacerlo desde dentro





Tras año y medio y más de cien juegos a sus espaldas, WiiWare puede calificarse de éxito. Hay un buen número de juegos más que recomendables, no hay día sin que alguna compañía más se suba al carro, y la lista de juegos por venir es incontable. Y salvo excepción, todo el mundo está bastante conforme con la plataforma de Nintendo.

Pero las cosas podrían ir aun mejor, aumentando ésa base de usuarios potenciales que descargan juegos de WiiWare. Nintendo ya ha movido ficha: crea más eventos para prensa enseñando los futuros juegos, los apadrina, les da más cancha en su web hace entrevistas y especiales en el Canal Nintendo e incluso ofrecerá demos en un futuro. Todas buenas iniciativas, necesarias desde hace tiempo pero más vale tarde que nunca. Pero hay algo en lo que Iwata hace poco cayó: la gente va directa a comprar lo que tiene en mente. Las compras ya están planeadas con antelación. Puedes darte una vuelta por el centro comercial de turno si tener nada en mente que comprar y marchar con las manos llenas y el bolsillo vacío. Eso no sucede en Wiiware, no existe la práctica de 'vamos a ver qué hay de nuevo' y comprar algo según te apetezca.

O como mínimo, si alguien lo hace es realmente minoritario. En pocas palabras, de cara al exterior Nintendo sí ejecuta los movimientos necesarios para dar a conocer sus juegos, pero en el propio canal no.

Uno de los managers de Xbox Live Arcade, David Edery, daba en el clavo en una cumbre de distribución digital: "Wiiware está enterrado en la interfaz de Wii. No hay demos, no hay puntuaciones por parte de usuarios, sólo dependes del boca oreja y del eco que se puedan hacer medios externos".

Y es bien cierto. Aunque haya ido evolucionando con el tiempo, a día de hoy la información de los





juegos en Wiiware (en el propio canal) es escasa. Tienes los datos técnicos (desarrolladora, género, precio, numero de jugadores, mandos compatibles, PEGI), un resumen del juego y un par de imágenes, amén del manual electrónico que puedes consultar libremente. Puedes poner las bondades del juego por escrito, pero todos nos movemos por imágenes. Apenas un par, a pequeña resolución y no ampliables no ayuda a formarte una idea de cómo será el juego. Tampoco que no haya posibilidad de ver un trailer en la propia tienda. ¿ Qué hacer al respecto ? Obviamente, ofrecer contenido visual al posible cliente, en la propia ficha del juego o con un enlace al Canal Nintendo, dónde sí hay fichas completas de los juegos. Eso sería mucho más sencillo e incentivaria el uso del Canal Nintendo, y de rebote el usuario se implicaría y descubriría más a fondo las posibilidades online de Wii, algo que Nintendo busca.

Claro que esto requeriría que todos los juegos tuvieran fichas completas (ni están todos los que son ni los que hay tienen vídeos) y que el paso de Canal Tienda a consultar la ficha en el Canal Nintendo sea lo menso engorroso posible, con mínimas cargas, y poder volver desde el Canal Nintendo fácilmente a WiiWare con un simple enlace.

A fin de cuentas, utilizar el Canal Nintendo como apoyo no es más que reutilizar trabajo parcialmente hecho: vídeos, juegos relacionados, valoraciones de los usuarios, todo eso ya está ahí. Falta ampliarlo y completarlo con todos los juegos de WiiWare. Desde luego es una manera más sencilla y económica que crear de cero una base de datos que contenga todo ése material. Ofrecer más apoyo visual al consumidor con imágenes y vídeos, hacerle ver qué piensan otros que lo han jugado con rankings (el top ten de más descargados no ayuda a dar a conocer ésos buenos juegos infravalorados, tampoco así los porcentajes técnicos que da Nintendo sobre las horas jugadas y las opiniones de los que lo han jugado. Algo más sencillo como estrellitas, puntuaciones o frases como sistema de valoración es más adecuado). Son pequeños detalles aparentemente nimios pero básicos y fundamentales en cualquier plataforma digital, pero que no están en WiiWare, Consola Virtual o DsiWare. Antes de promocionar desde fuera, hagámoslo desde dentro.

TEXTO: VIDS
CEDIDO POR
LAGRANN.COM

MOD: Super Nintendo Fan Cooler

Detrás de este nombre que parece holandés, se esconde un Super Nintendo Ultra ventilada y Super agresiva, con más modificaciones que la mismísima Cheer...



Una vez colocado el intercooler en su sitio, es hora de meterneos en faena. El cerebro de la bestia tendrá una refrigeración a la altura

Esta Super Nintendo, seamos claros, no necesita un "cooler" tan grande, lo que pasa es que pensé que quedaría graciosa verle salir la disipadora tal y como pasa con los coches americanos antiguos, que les cortaban el capó para que saliera el culetín del motor... A continuación voy a explicaros la tuneación:

Lo primero de todo, había que coger la Super y desmontarla hasta llegar a sus entrañas.

En segundo lugar, como que tenía la idea ya muy clara de lo que le quería hacer, preparé la carcasa superior. Las Super Nintendos llevan una placa disipadora en la parte de atrás de la consola. Pensé en colocar el transistor de potencia de la consola encima y luego colocarle el "cooler". Así aprovecho el invento para que el transistor vaya más frío que "Iceman"...



Cada pieza en su sitio, es hora de preparar la máquina para que pase al taller de pintura. Un rojo lacado será nuestro color elegido



Aparte del cooler, vamos a instalarle un switch tipo F-16 para encender a esta pequeña maravilla

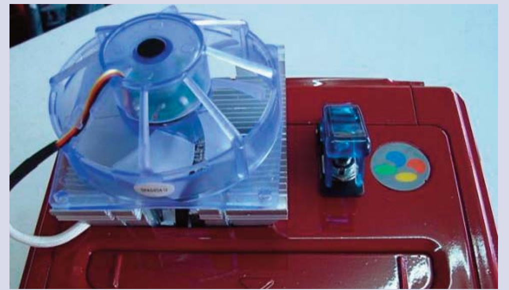


Todo colocado en su sitio, es hora de proceder a su sellado. La SN Fan Cooler está a punto de despegar









Todo montado y sellado, el resultado es este. Una Super Nintendo totalmente personalizada, original y que rezuma potencia por los cuatro costados. Candidata perfecta a ser la reina de nuestro centro de ocio

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos

Con la proliferación de los shooters bélicos, este mes en Cel Shading nos hemos preguntado lo siguiente:

¿Cómo sería un hipotético futuro en el cual las fuerzas armadas estuviesen formadas por los actuales consumidores compulsivos de estos juegos?

(En Impact y todo, que mola mogollón)

KOOPA'09

















...LAS POSIBILIDADES DE ACTUACIÓN POR PARTE DEL JUGADOR SERÁN MUCHO MAYORES QUE EN EL PRIMER JUEGO DE LA SAGA ...









Nintendo GAME BOY™

